

Fear Effect 2
La solu-
ce com-
plète

EXCLUSIF!

**Star Wars
Rogue leader**
le 1^{er} jeu
Game Cube
dévoilé

Gran Turismo 3
le test du jeu de course ultime



Alone in the Dark 4

un Resident Evil made in France

En direct du Japon

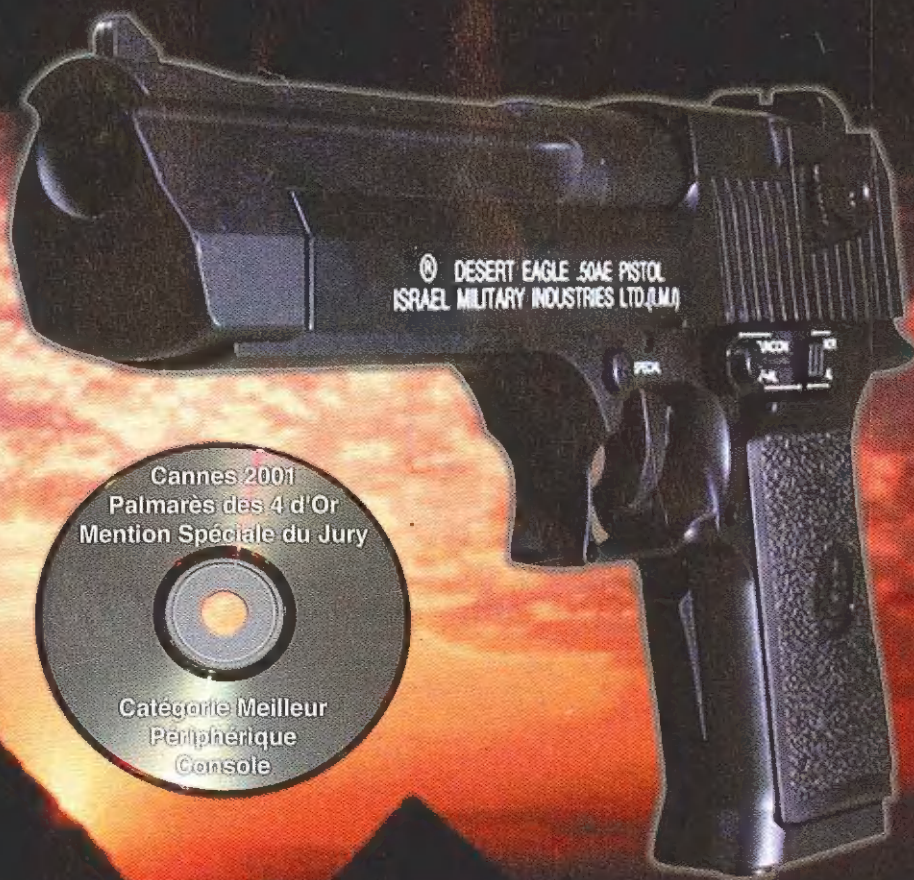
■ Final Fantasy X ■ Virtua Fighter 4 ■ Crazy Taxi 2
■ Dead or Alive 3 ■ Game Boy Music...

T 6745 - 113 - 35,00 F



Le premier Gun pour PlayStation® avec la gueule d'un vrai Gun

DESERT EAGLE



Réplique officielle 1/1 du légendaire pistolet israélien Desert Eagle en calibre .50

Modèle lourd (585 grs)
Blow Back System
Tir en rafales ou coup par coup
Pédale de rechargement intégrée

POUR PLAYSTATION®, PS ONE™ & PS2™

CYBERGUN™

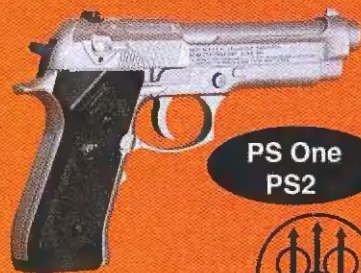


DESERT EAGLE®

Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

.50 AE

**BIENTÔT
SUR VOS
CONSOLES**



PS One
PS2



Beretta M92FS



PS One
PS2



Micro Uzi



Pour Dreamcast

Desert Eagle
.50AE



www.cybergun.com

L'image des marques

3P sa, BP87, 91072 Bondoufle Cedex.

Renseignements au 01 69 11 71 11 ou par e-mail à :
buy@3psa.com (C+ 0601)



www.3psa.com

100% CONSO
CONS

C
m

Seuls les
90 %, et
cas, vou
s'agit d'u

méga

Consoles
intéressa
vous éte
de pré
absolument



TOP! A
sans cesse
Gran Turis
tout de suit
flopée de c
incalculable
particulière
se dote en

Contact



Kael: ka
Niico: i

Pour conn
s'adres
dans C
machines
paddles
rub

mode d'emploi

mégahit

c+d'Or

tests

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 %, et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain qu'il s'agit d'un achat sûr ou qu'il mérite toute votre attention.

mégahit

Les mégahits sont des titres que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants et réussis du moment. Si vous êtes amateur du genre, inutile de préciser qu'ils ne doivent absolument pas vous échapper!

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre, tant pour son intérêt que pour sa durée de vie. Certains d'eux peuvent

Consoles+ d'Or

ainsi rester des années sans être détrônés. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.



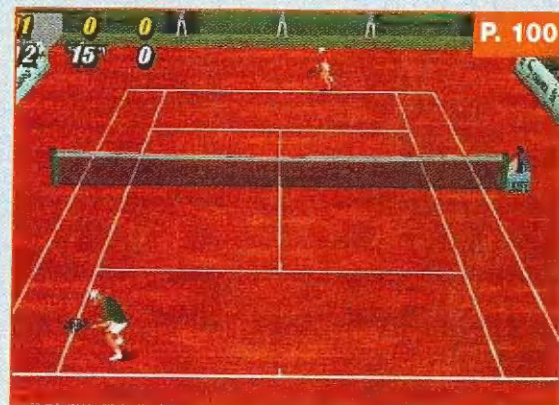
P. 68

NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Vous l'aurez remarqué (où alors cela ne devrait plus tarder maintenant), la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation a changé: nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve tout de même les infos importantes, telles que l'origine du jeu, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.

TOP! Attendu depuis plusieurs mois et sans cesse repoussé pour d'obscures raisons, Gran Turismo 3 est enfin là! Autant vous le dire tout de suite: il est absolument démentiel! Une flopée de circuits, un nombre de voitures incalculable et toujours cette prise en main particulière, propre à la série. La PlayStation 2 se dote enfin d'un hit en puissance.

Alone in the Dark 4	PS	74
Crazy Taxi	PS2	72
Formula One 2001	PS/PS2	82
Gift	PS2	78
Gran Turismo 3	PS2	68
GTA Advance Racing Championship	GBA	95
III Bleed	DC	86
Mat Hoffman's Pro BMX	PS	80
Mr Driller	GBA	96
Ring of Red	PS2	97
Rogue Spear	DC	87
Rugby	PS2	94
Spiderman	DC	92
Sports Jam	DC	90
Summoner	PS2	88
Worms World Party	DC	91



P. 100

FLOP! Alors là, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas vu une telle horreur. La dernière fois, si je me souviens bien, ça devait être en 1978, quand j'ai croisé dans la rue Nelson Monfort avec lunettes en écailles, rouflaquettes et pantalon pattes d'éléphant. Passons... Alors que le tournoi de Roland Garros (le vrai) bat son plein, voici que Cryo nous propose l'adaptation officielle sur console PlayStation. C'est franchement minable, les animations sont saccadées à mort et les graphismes particulièrement grossiers. Grossier, voilà, c'est ça, c'est grossier. Même sur Atari 2600 (1982 tout de même), on a vu beaucoup mieux!

Contactez-nous!

Posez-nous vos questions et envoyez-nous des photos de votre (grande) sœur nue...



Kael: kael2@wanadoo.fr
Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com



Toxic: pierre.koch@emapfrance.com
Zano: julien.frainaud@free.fr



Pour connaître à quel support s'adressent les jeux traités dans C+, voici le nom des machines correspondant aux paddles placés dans chaque rubrique du magazine.



DREAMCAST



GAME BOY COLOR



GB ADVANCE



PLAYSTATION 2



XBOX



ARCADE



PLAYSTATION



NINTENDO 64



GAME CUBE

sonoma

japon

news

wip

tests

7

Un mois de mai très riche avec Final Fantasy X, Virtua Fighter 4, Dead or Alive 3 et plein de nouveautés dont le surprenant Game Boy Music. Découvrez aussi des images du premier jeu Game Cube: Star Wars Rogue Leader.

41

De nouvelles images de Sonic Adventure 2 (DC), des 24 heures du Mans sur PS2, de Bloody Roar 3 (PS2) mais aussi d'Escape from Monkey Island (PS2). Retrouvez également l'actualité DVD et manga du mois.

58

Quatre works in progress ce mois-ci, sinon rien! Un voyage chez Eidos, Acclaim et Masa (Ubi Soft), et une exclusivité Consoles+: Scape. Le premier jeu Xbox et PC de la jeune équipe de Nemosoft.

67

L'événement du mois c'est bien sûr la sortie au Japon de GT3 sur PS2. Nous l'avons testé en long, en large et en travers: c'est trop top! Mai, c'est aussi Alone in the Dark 4 (PS), Formula One 2001 (PS/PS2) ou Crazy Taxi sur PS2.

36 VIRTUA FIGHTER 4/ARCADE



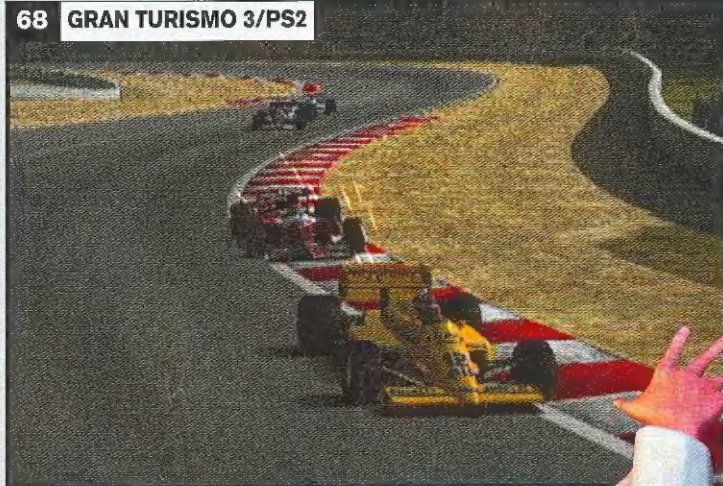
38 STAR WARS ROGUE LEADER/GC



64 SCAPE/XBOX



68 GRAN TURISMO 3/PS2



8 FINAL FANTASY X/PS2

Les dernières nouvelles de l'un des titres les plus attendus sur PS2, par notre envoyé très spécial au Japon, Kagotani san.



sol

Pas un mois Dans ce num solution comp de Fear Effect PlayStation.

82 FORMU



Avis

Si v ou des je vous inv

Le

dans

Serez-vous Env N'hés

Re

MICROM de Mich de l'éditeur M Gilles (l

Couverture: Alone in the Dark: a New Nightmare © Infogrames 2001

Table des matières

67

du Japon de
ons testé en
ers: c'est
si Alone in
a One 2001
sur PS2.

soluce

102

Pas un mois sans soluce!
Dans ce numéro, vous trouverez la solution complète et ultra détaillée de Fear Effect 2 Retro Helix sur PlayStation.

tips

125

Pas facile de se faire à l'idée d'avoir les tips rendus en temps et en heure. Sept ans de tips en retard, ça ne s'oublie pas en quelques semaines.

trombi

138

Face au succès de *Loft Story*, Consoles+ a franchi le pas et vous propose de partager le quotidien de dix volontaires enfermés à la rédaction. Pour le meilleur et pour le pire...

82 FORMULA ONE 2001/PS/PS2



courrier

140

Saviez-vous que Bomboy avait fait partie d'un célèbre groupe de pop anglaise du début des années quatre-vingt? Et pourtant, c'est la plus stricte vérité...

102 FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

La solution complète de Fear Effect 2 sur PS. Quinze pages pour ne plus être bloqué dans ce jeu bourré d'énigmes épineuses et de jolies filles.

Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, je vous invite à me faire parvenir vos suppliques à l'adresse suivante:

Consoles+

Ô vénérable Kael

43, rue du colonel Pierre-Avia

75015 PARIS

ou par mail:

kael2@wanadoo.com

Le mot du mois

Vos testeurs favoris cachent un mot secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs articles. Le mois dernier, il fallait trouver « touffe ».

Serez-vous capable de trouver celui de ce mois-ci?

Envoyez vos réponses par e-mail.

N'hésitez pas à faire des propositions.

Remerciements

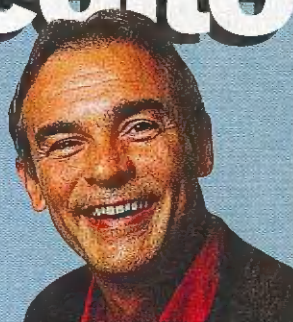
MICROMANIA, POWER GAMES et les jambes de Michaël, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Monsieur Dusnob), Danièle (Julie) et Séverine (la Noiraude).

Annonce Pokédex

Le mois dernier, nous vous annonçons la parution dans ce numéro du Pokédex des versions Or et Argent. Hélas, vu la richesse de l'actualité nous avons manqué de place pour l'inclure. Veuillez nous en excuser.

Mais ne vous inquiétez pas: vous le trouverez dans le numéro d'été de Consoles+. Et cette fois-ci, c'est promis juré!

édito



Alain Huyghues-Lacour

Comme vous pouvez vous en apercevoir, ce numéro est différent des précédents. Nous nous sommes brainstormé la tête pour mettre au point une nouvelle maquette que nous espérons plus pêchue que la précédente. Nous avons notamment changé le pavé de notes qui était pratiquement resté le même depuis le premier numéro de Consoles+. Tu le crois ça? Cela dit, nous avons tenu à conserver l'esprit du mag: seule la forme a changé, le fond reste identique: un mag de gamers pour les gamers. Nous sommes satisfaits de cette nouvelle maquette; nous espérons qu'elle vous plaira. N'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous pensez de cette nouvelle formule, qu'elle vous plaise ou non. Mais changeons de sujet, il y a des choses plus importantes que l'habillage de C+. Le salon de l'E3 par exemple! L'édition 2001 devrait être un grand cru avec les premières véritables présentations de la Game Cube et de la Xbox avec leurs premiers jeux. Sans oublier la Game Boy Advance et la PS2. Même si cette dernière est déjà disponible, il est évident que Sony (avec l'aide des éditeurs tiers) présentera de gros titres pour faire face à l'arrivée en force de ses deux concurrents. Il faut reconnaître qu'avec la sortie tant attendue de GT3, la PS2 passe à la vitesse supérieure. Ça va être très chaud et vous pouvez compter sur nous pour tout vous montrer dans le prochain numéro. Yo!

AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !

POKÉMON™

TRANSPORTEZ
VOS
NOUVEAUX
POKEMON™
ET PORTEZ
LEURS
COULEURS

Modèle MINI



Modèle MOYEN



Modèle MAXI



Modèle MOYEN



Game Boy et Pokémon sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben
interactive

japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live

RTÉZ

AUX

ONTM

TEZ

S

RS

H



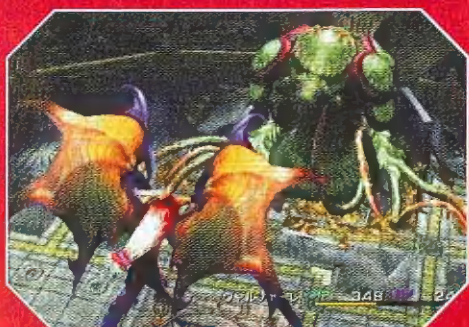
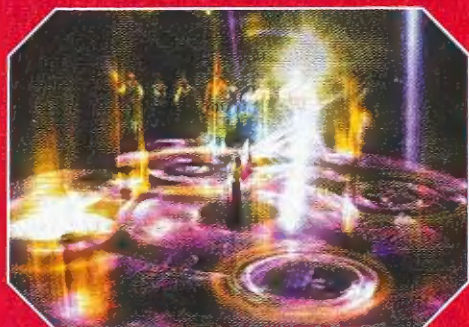
en
eractive

FINAL FANTASY X

Les nouvelles du Japon sont bonnes: la Game Boy Advance se vend comme des petits pains et les éditeurs ont repris goût au jeu vidéo. Ce mois de juin rime donc avec Final Fantasy X, Dead or Alive 3, Crazy Taxi 2, Virtual on Force, Game Boy Music ou encore Virtua Fighter 4. Mais l'annonce la plus importante du mois, c'est bien évidemment le premier jeu Nintendo Game Cube dévoilé: Star Wars Rogue Leader. Premières images...

Final Fantasy X

YUUNA INVOQUE VALFARE



Square met le paquet avec son nouveau FF. Premier volet de la série sur PS2, il se doit de ne pas décevoir. Il est vrai qu'en ce moment, hormis le jeu de base-ball, la console de Sony ne sourit guère à l'éditeur.



L'ATB est remplacé par une fenêtre de chronologie en haut à droite.

LE RETOUR D'INFLEET

Infleet est une sorte de dieu et un habitué de la série depuis bien longtemps.



G aliasing. FFX qu'auparavant restent très restent plus Cependant, dynamiques cinématogra À la manière émotions app visage des p

Du Fro dans R

Le système de Tsuchida Tosh Mission. L'AT au profit d'un longtemps, s caractéristiq de chaque pe des jauges de composer se équipe ne cor durant les co bord d'écran venir et d'élab affrontement, personnages ou pour pallie l'équipe. Au fi qu'on encaiss d'écran. Plein super pouvoir esprit puissant deux de ces e d'oiseau) et l'e feu) qui revien impressionn

Une av technic

Même s'il peu proche du neu une avancée t vraiment réus



ユウナ：ほかに召喚士がいなければ、わたくしに異界送りをさせてください。

Les personnages secondaires intègrent moins de polygones que les héros.



Une tempête emporte le village. Les dragons sont toujours au rendez-vous et les monstres s'entre-déchirent...

Graphiquement, le jeu a encore progressé. On trouve l'éternel filtre de flou des productions précédentes pour simuler l'anti-aliasing. FFX intègre bien plus de 3D qu'auparavant. Malgré cela, les décors restent très détaillés. Certes ceux de FFXIX restent plus fouillés et plus colorés. Cependant, la 3D permet des effets dynamiques qui autorisent une impression cinématographique plus accentuée. À la manière d'un Shenmue, on peut voir des émotions apparaître en temps réel sur le visage des personnages.

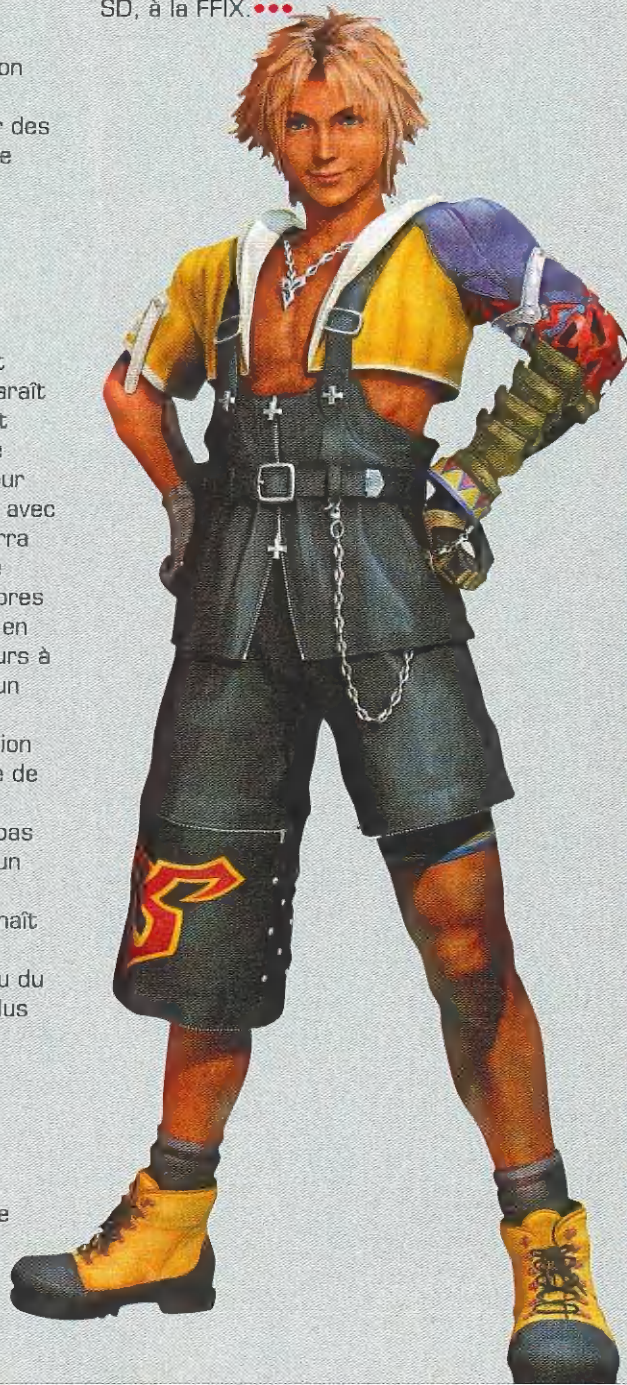
Du Front Mission dans FF!

Le système de combat a été conçu par Tsuchida Toshiroshi, le créateur de Front Mission. L'ATB (Active Time Battle) disparaît au profit d'un système par tour. L'ATB fut longtemps, sous différentes formes, une caractéristique de la série. Il gérât le tour de chaque perso en temps réel, souvent avec des jauges de temps. Cette fois, on pourra composer ses attaques calmement. Une équipe ne comporte plus que trois membres durant les combats. Une sorte de menu en bord d'écran permet de visualiser les tours à venir et d'élaborer sa stratégie. Durant un affrontement, on peut changer ses personnages pour s'adapter à une situation ou pour pallier les déboires d'un membre de l'équipe. Au fil des coups qu'on inflige ou qu'on encaisse, une jauge se remplit en bas d'écran. Pleine, elle permet d'accéder à un super pouvoir qui équivaut à appeler un esprit puissant. Pour le moment, on connaît deux de ces esprits : Valfare (une sorte d'oiseau) et l'éternel Inffleet (sorte de dieu du feu) qui revient sous une forme encore plus impressionnante.

Une avancée technique

Même s'il peut paraître esthétiquement proche du neuvième épisode, FFX marque une avancée technique avec une 3D vraiment réussie quant à la modélisation

des personnages. Certains décors sont d'une qualité inégale. Les films en images de synthèse atteignent encore des sommets! Enfin, le design des persos plaît ou non. Les joueurs japonais regrettent, comme ce fut le cas avec FFXVIII, que les héros soient si réalistes. Ils auraient préféré une forme plus SD, à la FFXIX.



SAUCE SHENMUE

Square veut se la jouer à la Shenmue, mais en images de synthèse!



Final Fantasy X

... Si le bébé semble maintenant en bonne voie, reste à savoir si Square pourra couvrir des frais de développement records. C'est un problème qui ne cesse de croître (surtout depuis FFXIII), et qui explique en partie le déficit actuel de la société. Square devra vendre à fond son FFX pour se financer. De plus, l'éditeur joue gros avec ces prochains FFXI et FFXII qui seront des jeux en ligne. Square espère 500 000 joueurs connectés rien qu'au Japon pour son FFXI.

Un coup de poker ?

Malheureusement, beaucoup d'observateurs pensent que Phantasy Star Online (Sonic Team), avec ses 240 000 abonnés dans le monde, représente le maximum que l'on puisse espérer en la matière. Le jeu Dreamcast se classe tout de même comme l'un des deux meilleurs titres en ligne du monde ! Enfin, la stratégie de SCEI en matière de jeu en ligne pour sa PS2 reste vague, et il n'est pas sûr que les joueurs veuillent investir d'avantage pour bénéficier de cette option (environ 30 000 yens supplémentaires - plus de 1 800 francs). L'affaire est donc délicate et, du coup, la pression sur les épaules de Final Fantasy X est encore plus importante...



Les Japonais regrettent que les persos soient trop réalistes.



Square doit maintenant rentabiliser l'opération...

DES CINÉMATIQUES EXCEPTIONNELLES



La qualité des décors est très inégale.



On reconnaît le style architectural des Final Fantasy !

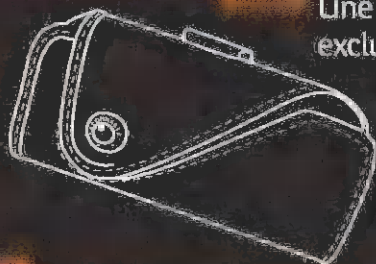


Nouveau coffret exclusif Agences France Télécom

Avec :



Un kit piéton



Une housse
exclusive

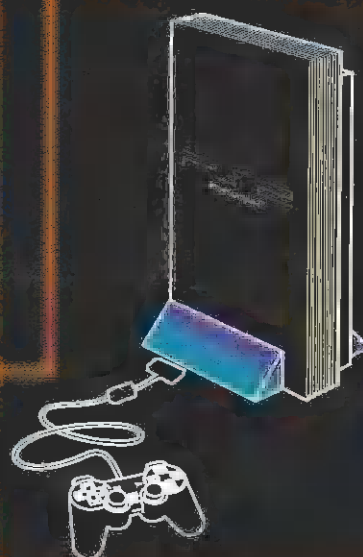


390F TTC
(59,45 €)

500 F^{TTC} (76,22 €)
remboursés*
sur l'achat de votre console



PlayStation 2




Et
maintenant
à vous de
jouer!

En exclu dans votre Agence France Télécom à partir du 7 mai.



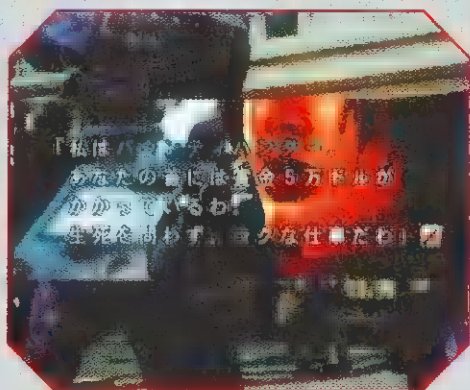
* Offre de remboursement valable pour tout achat d'une PlayStation 2 du 7 mai au 31 juillet 2001 inclus, sous réserve de l'achat, au cours de la même période, de ce coffret et de la souscription simultanée à un forfait Itineris ou OLA (hors Abonnement Itineris 49 FTTC/mois et Compte Mobile OLA) d'une durée minimum de 12 mois après la Période d'Essai de 3 mois. Frais de mise en service inclus. Forfaits de communications en France métropolitaine hors numéros spéciaux, dans la zone de couverture du service. Offre cumulable avec les promotions en cours. Le téléphone Sony CMD-J5, contenu dans ce coffret, est utilisable exclusivement sur le réseau Itineris avec la carte SIM incluse.
** Prix TTC au 07.05.2001.

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation 2 et PS2 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Images non contractuelles.

 **france telecom**

Flagship : les coulisses

BOUNTY HUNTER SARA



Bien qu'il s'agisse de l'une des sociétés japonaises les plus importantes du jeu vidéo, Flagship reste méconnu en Occident. Présentation du pourquoi de la chose.



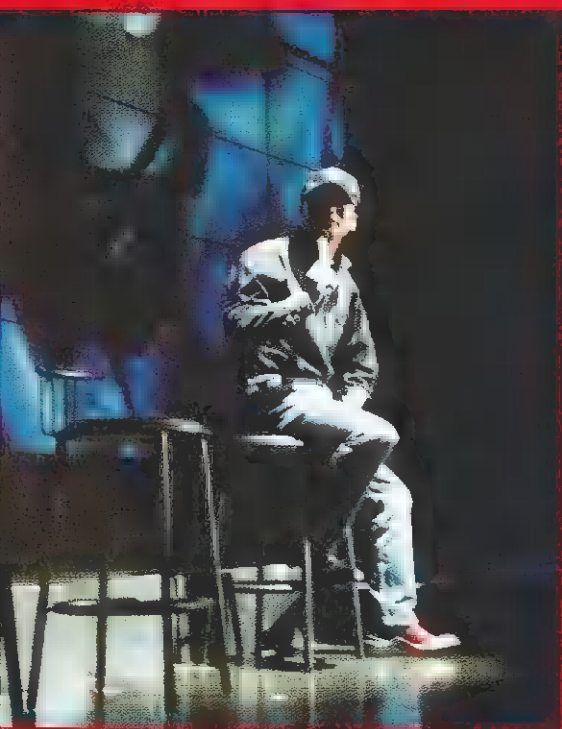
La minute qui fait pitié

CLOCK TOWER 3



GUN SURVIVOR 2

Suite d'un premier volet catastrophe sur PlayStation, ce Gun Survivor 2 se base sur Code Veronica et, tout comme dans celui-ci, on peut se déplacer dans l'espace 3D en s'aidant du gun de la borne. Pas terrible...



Okamoto a le sens de la réussite

F

pour scénar...
cette socié...
L'annonç...
présentati...
même de Ca...
l'inverson d...
Capdon et H...
de l'importa...
tant des jeu...
Shiratsuka...
Hard & Win...
dans une A...
enlappes pa...
sion Flagsh...
des sociétés...
Flagship 4D...
croisement...
propositions...
La vision es...
grand secte...
comme une...
romaristes...
mais aussi p...
certain Nori...

Les pr

de la série...
série à Rapp...
Chapman a...
série de jeu...
qui le premier...
craître ainsi...
ne OS sera...
réellement...
généralment...
l'histoire de...
l'œuvre sera...
réalisation...
pas vu depuis...
l'œuvre 2 est...
l'œuvre 3 qui...
l'œuvre 4 qui...
l'œuvre 5 qui...
l'œuvre 6 qui...
l'œuvre 7 qui...
l'œuvre 8 qui...
l'œuvre 9 qui...
l'œuvre 10 qui...
l'œuvre 11 qui...
l'œuvre 12 qui...
l'œuvre 13 qui...
l'œuvre 14 qui...
l'œuvre 15 qui...
l'œuvre 16 qui...
l'œuvre 17 qui...
l'œuvre 18 qui...
l'œuvre 19 qui...
l'œuvre 20 qui...

プレビュー 最新情報 japon

coulisses de Capcom

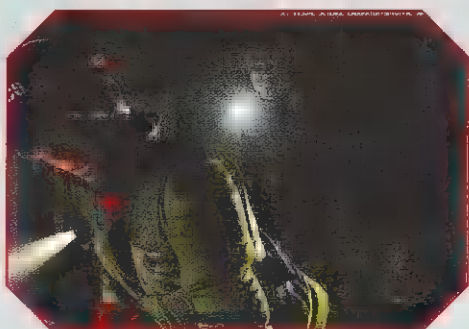
Flagship a été fondée en 1997 par Yoshiki Okamoto. Le but de cette société est de fournir aux éditeurs la matière pour leurs jeux : scénario, design, projet, etc. De fait, cette société a pris en main... destinée de... tel point que lors de la présentation de ses nouveaux projets, le nom même de Capcom était omis, signé de l'inversion du centre de décision entre Capcom et Flagship. Pour se donner une idée de l'importance de Flagship, il suffit de voir la liste des jeux qu'elle a mis au point : Onimusha, la série des Bio Hazard, Zelda Breath of the Wild, Wind Waker, Dino Crisis, Eldorado, etc. Aucune plate-forme ne lui échappe, pas même les parcs à thème. En effet, Flagship a travaillé en coopération avec des sociétés spécialisées pour sortir Bio Hazard 4D Executer, une sorte de show proposant des sièges animés, des projections d'eau, du vent, des lunettes pour la vision en relief... bref, de quoi assurer du grand spectacle. Flagship regroupe pas moins d'une quarantaine d'artistes ou de scénaristes, qui travaillent pour Capcom mais aussi pour nombre d'autres sociétés comme Nintendo, Sega, etc.

Les projets à venir

Lors d'une conférence de presse qui s'est tenue à Roppongi, dans le centre de Tokyo, Okamoto a officiellement levé le voile sur certains projets à venir pour la fin de l'année ou le premier semestre 2002.

On aura ainsi droit à Onimusha 2, dont le héros sera différent. Bio Hazard 0 est officiellement prévu sur Game Cube et a été entièrement revu pour prendre en compte le potentiel de la machine de Nintendo. Bounty Hunter Sara est un jeu d'aventure à la conception vieillotte, comme on n'en avait pas vu depuis un certain temps. Clock Tower 3 est le fruit d'une coopération avec Sun Soft qui a racheté la licence de la série qui appartenait autrefois à feu Human. Entièrement en 3D, le jeu se déroulera à Londres. Un célèbre metteur en scènes japonais se charge de mettre au point toute la partie visuelle à grands coups de motion capture. Le concept consiste à survivre dans un environnement hostile, principalement en fuyant. Dino Crisis 3, Bio Hazard 4 et Bio Hazard Online sont en développement, le tout sur PS2. Des projets Xbox sont aussi au programme, mais la Game Cube semble devenir le principal sujet de conversation au sein de Flagship et Capcom.

BIO HAZARD 4D EXECUTER



40 personnes menées d'une main de fer.



Les persos du deuxième volet d'Onimusha seront différents.



Bio Hazard 0 comptera parmi les premiers titres sur Game Cube.



Dead or Alive 3



Tecmo fait partie des éditeurs nippons qui se lancent sur la Xbox. Pour l'occasion, le Japonais nous sort une suite du fameux Dead or Alive 2 qui avait tant impressionné sur Dreamcast.



Tiens, les papillons de la démo Xbox



Des persos moins funs que sur DC.



Les stages seront bien plus animés.



Voici l'un des nouveaux persos.

En manque de kit Xbox, Team Ninja, avec l'aide de Microsoft, a dû faire sans, simulant au plus près ce que serait Dead or Alive sur Xbox. Le résultat est une conversion qui n'aurait duré que deux petits mois pour seulement deux programmeurs ! Tournant pour le moment sur PC, le jeu bénéficie d'une animation de 130 images par seconde, néanmoins DoA3 devrait tourner à 60 images secondes pour s'adapter aux téléviseurs. La démo présentée au Tokyo Game Show aurait été réalisée en un peu plus d'un mois. Il faut rappeler que le Team Ninja travaille en assembleur, un langage machine que le processeur comprend directement. Un choix qui demande un travail de programmation acharné.

Remplir le vide

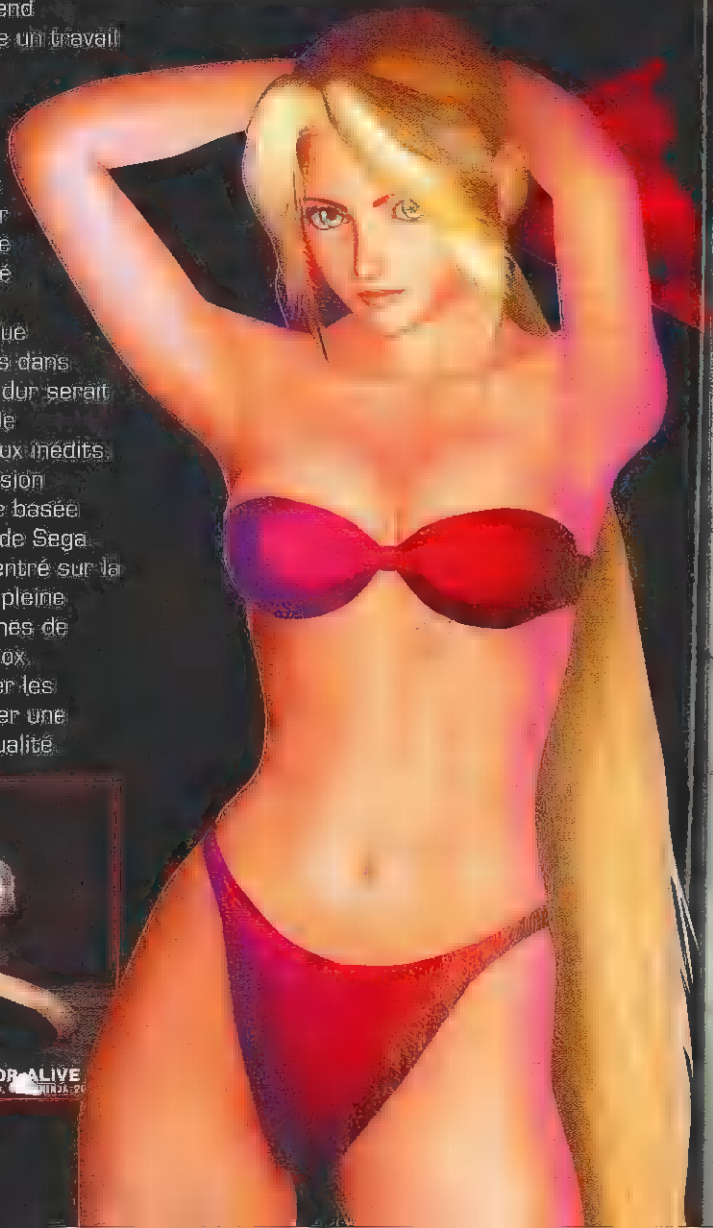
Pour l'instant Itagaki, le créateur de la série, n'est pas trop satisfait de la démo, mais il fallait contenter un Microsoft anxieux de faire bonne impression... Désormais concentré sur le développement du jeu à proprement parler, Itagaki révèle que deux nouveaux persos seront inclus dans cette troisième version. Le disque dur serait géré dès le début pour permettre le chargement de mises à jour (niveaux inédits, nouveaux costumes, etc.). Une version arcade est à l'étude avec une carte basée sur la Xbox, au lieu de la Naomi 2 de Sega. Alors que Namco est encore concentré sur la PS2 et avant que Sega ne lâche la pleine puissance de ses innombrables lignes de production, Tecmo joue la carte Xbox. L'éditeur veut remplir le vide et tirer les marrons du feu. Itagaki devrait livrer une nouvelle fois un jeu d'une grande qualité.



Pour le moment, c'est encore du PC.



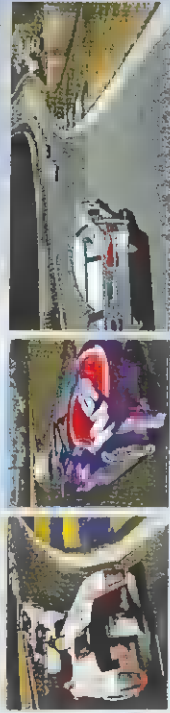
Admirez la qualité des graphismes...



24h Du Mans
Il vous faudra...

24h Du Mans

Il vous faudra
plus de 24 h
pour vous en remettre.



Entrez dans la légende :

- 1- La préparation : Choisir parmi 70 voitures officielles dont 30 de la course du Mans 2000. Etudier les 12 circuits réels dont le mythique circuit du Mans.
- 2- La compétition : Suivre la meilleure stratégie : arrêt aux stands (animations 3D), réglage des voitures. Se mesurer aux meilleurs (multijoueur 2).
- 3- L'étoffe des héros : Tenir 24 heures, de jour comme de nuit.





Tamamayu Monogatari

Après un premier volet sur PlayStation (décembre 1998), qui fut prometteur sans rencontrer le succès mérité, Tamamayu nous revient le couteau entre les dents. Et c'est sur PS2.



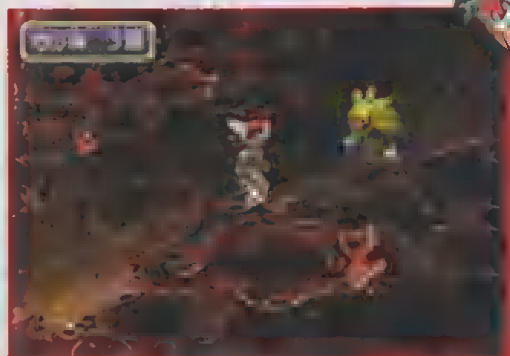
Voici à quoi va ressembler l'écran de combat.



On est accompagné d'une fée.



Il faut fouiller les moindres recoins.



Le style « Miyazaki » est très prononcé.

Tamamayu Monogatari premier du nom s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires sur PS, un bon score qui aurait pu être meilleur encore. La suite se démarque tout d'abord avec un contenu globalement trois fois plus riche. Désormais, on pourra rencontrer et élever plus d'une centaine de monstres. Pas moins de mille scènes (films et événements) ont été préparées. Toutes les conversations sont parlées afin de renforcer l'ambiance. Du coup, le jeu tient sur un DVD-Rom. Le design a été une fois de plus confié à Kondo Katsuya, un disciple du maître Miyazaki, Studio Ghibli. Le jeu est entièrement conçu en 3D comme cela devient la coutume dans les RPG de nos jours. Il existe quatre donjons, qui s'enfoncent vingt niveaux sous terre. Il n'y a pas d'ordre durant le jeu concernant l'exploration de ces donjons. Une mini-carte indique la position du joueur dans le niveau, et, par moments, des indications permettent de repérer les endroits déjà visités. On peut changer de donjon en

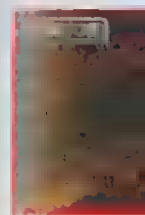
cours de route, mais il faut alors refaire tout le chemin pour retourner à l'entrée du donjon qu'on veut quitter. Il est vraiment important de fouiller tous les recoins pour dénicher de nouveaux persos et items.

Élémentaires

Les monstres sont classés suivant leur élément. Tamamayu repose sur quatre forces élémentaires : le feu, l'eau, la terre et le vent. Les monstres sont utiles lors des combats. À ce moment-là, un cercle se dessine au sol. En son centre, se tient le héros. Ledit cercle se divise alors en huit parties, deux pour chaque force élémentaire. On place un monstre sur une case en fonction de sa nature. Avec le pad, on fait défiler les cases pour sélectionner le monstre à employer durant le combat. Les monstres tiennent une place centrale dans Tamamayu 2. Pas moyen de saisir comment les capturer, mais nous savons en revanche qu'il est possible de les



Un chemin tracé à ■ FF.



Les dialogues entièrement

élever, ou to
Suivant leur
en effet évol
de croissanc

Monstres

Le jeu étant
pour télépho
lui accéder à
un classeme
échanger de
devrait perm
à la Pokémo
débauche de
Tamamayu M
lacune sur P
On espère q
son public.



La forêt vit so

Monogatari 2



important de
er de

leur
atre forces
e et le vent.
combats.
ine au sol.
edit cercle
x pour
un
de sa
les cases
employer
ennent une
Pas moyen
ais nous
ble de les



Les dialogues sont
entièrement parlés!



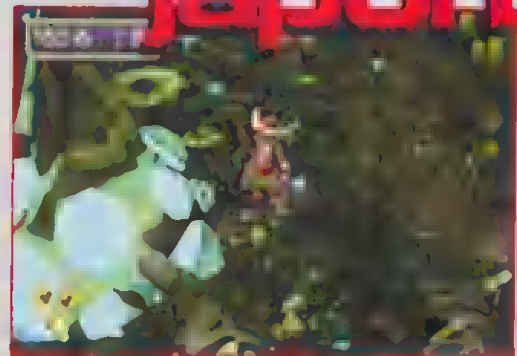
élever, ou tout du moins de les entraîner.
Suivant leur niveau d'expérience, ils peuvent
en effet évoluer et passer par trois stades
de croissance différents.

Monstres en ligne

Le jeu étant compatible avec l'adaptateur
pour téléphones portables, on peut grâce à
lui accéder à des mises à jour, participer à
un classement national ou tout simplement
échanger des objets. Un mode 2 joueurs
devrait permettre d'organiser des combats
à la Pokémon Stadium. Sans atteindre la
débauche de moyens d'un Final Fantasy X,
Tamamayu Monogatari 2 vient combler une
lacune sur PS2, celle des RPG disponibles.
On espère que, cette fois, le jeu trouvera
son public.

AVANT APRÈS

Les monstres sont appelés Seima, et Genki
pense en inclure une centaine! En acquérant
de l'expérience, ils pourront évoluer, comme
cette créature appelée Luchu.



On tombe sur des choses très étranges.



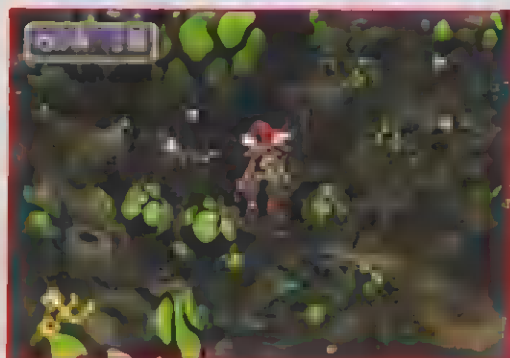
Un monstre passe devant vous!



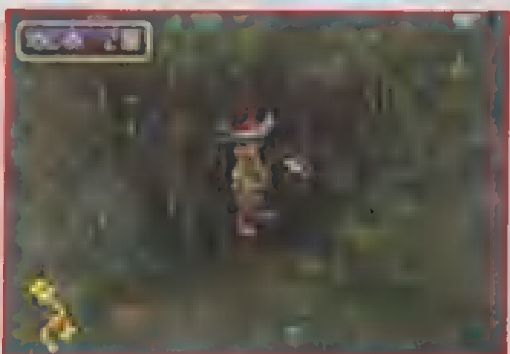
Les lieux sont comptabilisés sur la carte.



La forêt vit sous vos yeux.



C'est une sorte de pièce.



Mettions-nous à l'abri!

SEGA GAME JAM : un fir



La foule se pressait aux portes !



Les DC étaient branchées en réseau LAN.



Une quarantaine de jeux étaient présentés sur les 65 annonces.

Alors que la Dreamcast n'est plus fabriquée, Sega a servi à ses nombreux fans japonais une grande messe à la gloire du dernier catalogue de titres pour sa console. Un geste qui a trouvé son écho !

Avec Sega, absent du TGS depuis deux éditions, et un mois de janvier funèbre signant la fin des consoles, la marque, on peut dire que les Segafans n'ont pas été à la fête. Et pourtant, à leur grande surprise, leur éditeur fétiche ne les avait pas oubliés. Le 14 avril dernier, le Game JAM nous dévoilait son nouveau catalogue de jeux pour la console. Pour la dernière fois ? Pas sûr car des jeux attendus étaient passés sous silence. Par contre, c'est sûrement le dernier grand événement public pour la console. Le Game JAM se déroulait au Zepp Tokyo, dans une zone nouvelle (Odaiba) gagnée sur mer au sud de Tokyo. Cette salle est de plus en plus utilisée par les grands du jeu vidéo, comme Nintendo. Elle n'est pas grande, mais peut contenir 2.000 personnes en les serrant bien. Ce lieu avait, pour l'occasion, une signification bien particulière. En effet, le Neo Geo World se situe juste au-dessus, vide, abandonné. Avec la fin officielle

de SNK et la fermeture du Neo Geo World, Sega tournait à son tour l'une des grandes pages de l'Histoire du jeu vidéo. Le salon devait ouvrir à midi. Une longue queue de plus de 500 personnes se formait dès la matinée ! Et ce seront en fait plusieurs milliers de personnes (beaucoup en cosplay !) qui allaient faire le déplacement pendant les deux journées du Game JAM. L'intérieur de la salle, on se croyait en plein métro de Tokyo aux heures de pointe. Une quarantaine de titres étaient déployés. Dans une salle annexe, on nous projetait le film de Shermue. Sur une grande scène, des personnalités du monde Sega se succédaient, souvent pour parler de titres très attendus. On commença



Une démo tournante de Sonic sur GBA.

ainsi par Sak
exemplaires
d'enchâsser a
Yin Suzuki, po
lives de son S
des réditeurs
nouvelautés T

Yui Na
nomme

Le summum
son leader. Y
d'acclamation
Phantasy Sta
titres lors de
du jeu vidéo
à Hollywood)
l' Dreamcast, v
consoles. Seg
moins vides e
Sonic Adventu
la « suite » fa

un final en beauté ?

uée,
ais

eo World
grandes

longue

se formait
ait plusieurs
en cosplay !
endant les
ntérieur de
tro de Tokyo
taine de
salle
e Shenmue
nalités du
rent pour
commença

après par Sakura Taisen 3 (350 000 exemplaires vendus à sa sortie !) avant d'enchaîner avec l'AM2 et son maestro, Yu Suzuki, pour nous faire une démonstration live de son Shenmue. Entre-temps, des éditeurs tiers proposaient leurs nouveautés Dreamcast.

Yuji Naka, le nouveau homme fort de Sega

Le summum fut atteint avec la Sonic Team et son leader, Yuji Naka, qui fut l'objet d'acclamations incroyables. La raison ? Phantasy Star Online a raffé la moitié des votes lors de la remise des Awards nippons du jeu vidéo (l'équivalent des Oscars « Hollywood »). PSO, titre emblématique de la Dreamcast, venait couronner des années de consoles Sega. Yuji Naka n'était pas venu les mains vides et propose des démos live de Sonic Adventure mais aussi de PSO ver.2, la « suite » tant attendue de PSO.



Yuji Naka, président de la Sonic Team et nouvel homme fort de Sega.



PSO élu meilleur jeu de l'année au Japon.

ET LES VENTES ?

Alors que la Dreamcast finit en beauté, la machine semble actuellement bien se vendre, à tel point que le stock US est reconverti pour faire face à la demande dans l'archipel ! La GBA se porte tout aussi bien avec des réservations qui vont bon train. GT3 sort au bon moment pour redresser la situation de la PS2. Les ventes de la console étaient stagnantes depuis quelques mois. On mesurera l'effet GT3 dans les semaines à venir.



PSO fut primé partout dans le monde.



Sakura Taisen 3 a été vendu à 350 000 exemplaires dès sa sortie !

Sega Game Jam

Des 40 titres présentés, certains encore sous forme de vidéo ou de version arcade, on ne retiendra que Get Bass 2 comme réelle nouveauté. Pas de signe de House of the Dead ni de Victory Goal Millennium. Le reste avait déjà été montré précédemment. Cosmic Smash était confirmé sur DC. Une demo de Sonic sur GBA était proposée mais non jouable. Elle est actuellement en développement chez Dimps, anciennement Sekai- (des anciens de SNK), déjà auteur de Sonic sur Neo Geo Pocket Color. Il y avait aussi tout un panel de titres pour téléphone portable. Donc un peu de multiplates-formes, mais pas trop. La Dreamcast était bien au centre du Game JAM.



Yu Suzuki est prêt à redresser l'AM2.



La toute nouvelle version de Shenmue 2.

Sega rêve de cubes ! ?

Sega a également présenté sa stratégie pour l'année à venir, comme à son habitude. Cette fois, il fut largement question de multiplates-formes. Outre les 65 titres DC n'ont sorti, 58 jeux sont prévus jusqu'en mars 2002 sur d'autres plates-formes. La Sonic Team et Amusement Vision ouvrent le bal sur la Game Cube, puis ce sera le tour de

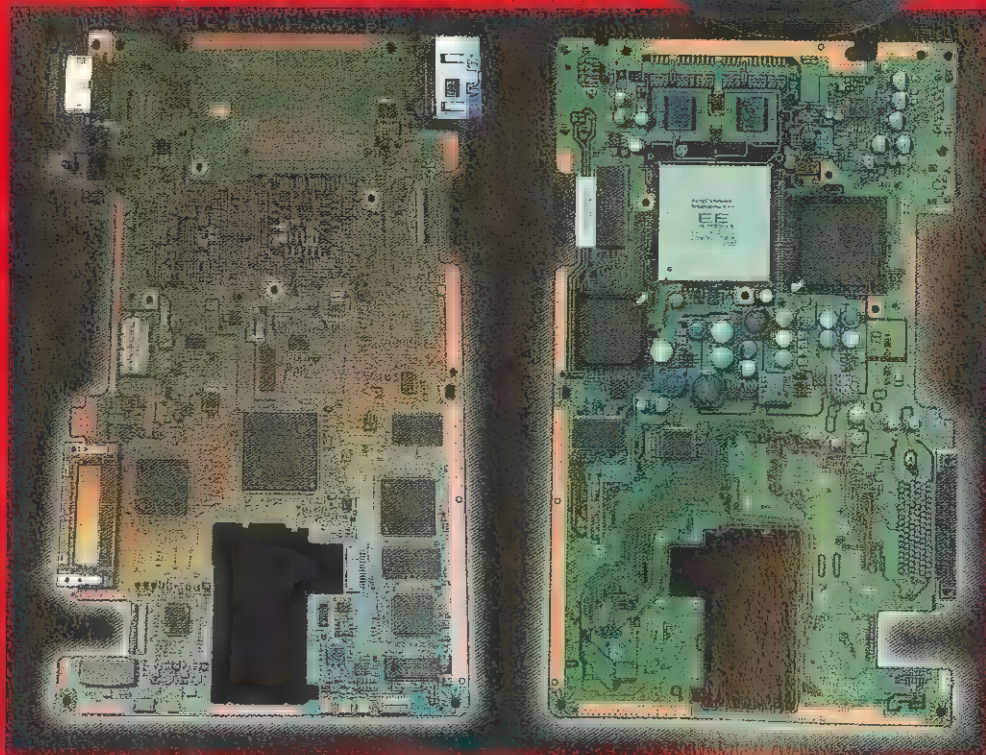
l'AM2 et de Hit Maker. Sonic Team et AV ont exprimé leur intention de travailler principalement sur Game Cube. Les premiers titres GC seraient présentés lors de l'E3 - des rumeurs internes font état de Daytona USA, Virtua Striker, Monkey Ball ou PSO. Une coopération entre Sega et Nintendo sur un RPG serait aussi en cours. Enfin, une flopée de légendes

Megadrive devraient débarquer prochainement sur GBA. Sega pense tourner plein régime fin 2002, avec un minimum de 100 titres par an sur l'ensemble des plates-formes. Cependant, la société indique qu'elle opérera des ajustements début 2002 en fonction de la situation, se concentrant sur les consoles qui auront pris l'avantage.

UN PC QUI NE VEUT PAS DIRE SON NOM

Pressé par la Xbox, SCEI a dévoilé sa solution internet broadband pour sa PS2 après des mois de retard. Utilisant les périphériques des ordinateurs VAIO, le Japonais veut tirer le monde du jeu vidéo sur son terrain, l'électronique multimédia. L'application tournera sous une version appelée « Release 1 » de Linux. On peut donc s'attendre à des mises à jour. Ce pack broadband PS2 comprend un clavier et une souris USB, le fameux disque dur (externe pour le moment), Linux, l'adaptateur Fast Ethernet (LAN), plus un câble VGA. Le tout sera proposé à 25 000 yens HT (1 500 F) en juin. Bientôt, un écran VGA TFT de 15 pouces sera aussi disponible. Enfin, on parle d'un portable, toujours VAIO, compatible PSOne pour la fin de l'année. Par contre, rien n'a été dévoilé niveau jeu, tirant parti de ce kit qui transforme la PS2 en plus ni moins en PC. Square, avec ses difficultés croissantes, aurait tout simplement mis entre parenthèses le développement de FFXI qui ne serait plus le jeu en ligne annoncé. Avec la carte-mémoire et la télécommande DVD vendues séparément, la nouvelle PS2 sans le dire, augmenté son prix de vente (même prix pour moins de choses dans la boîte). En configuration complète jeu/online/DVD, l'addition approchera donc les 87 000 yens TTC (jeu compris) soit 5 200 F.

Aiwa, comme d'autres, a lancé un modem USB que SCEI vient de contrer avec son pack broadband.



La carte-mère de la nouvelle version de la PS2 (série 3000) se voit simplifiée par, entre autres, la disparition du port PCMCIA.



PlayStation 2 et "PS2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. TSMA PARIS



pensez à vous relaxer 15 minutes toutes les 2 heures

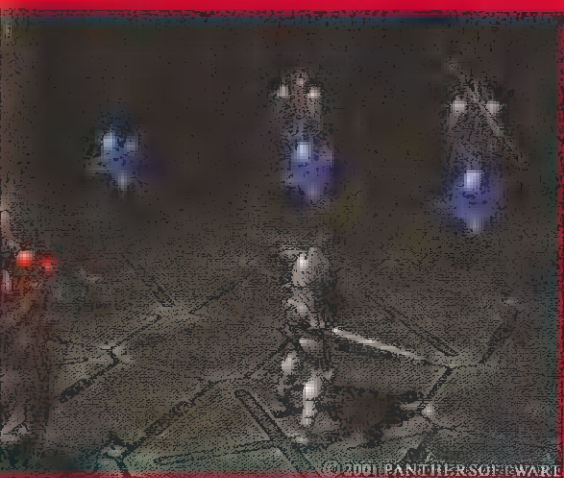


Extermination, l'angoisse est derrière chaque porte.

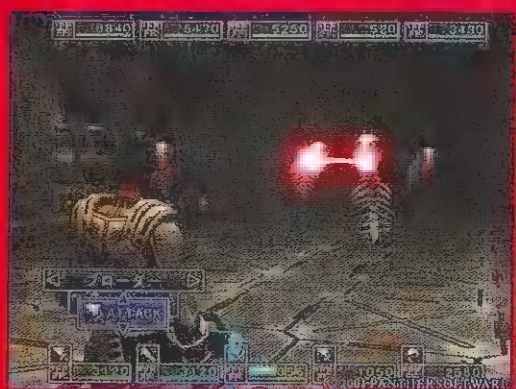
www.scee.net/extinction

PS2
PlayStation.2

Metal Dungeon



Des batailles très classiques



Un menu de combat qui se veut simple

La situation n'est pas favorable sur PS2. Depuis la mort de la DC, l'ombre de Sega se fait menaçante. Par ailleurs, Nintendo filtre l'entrée pour sa Game Cube. Bref, la Xbox paraît comme une planche de salut pour beaucoup de petits éditeurs. Panther Software n'a pas été long avant de se lancer dans l'aventure. Plus connu pour sa série de RPG action 3D Space Griffon, l'éditeur nous livre l'un des tout premiers RPG de la Xbox. Le jeu est entièrement en 3D, on visualise son personnage en isométrique et on peut faire tourner les décors autour de soi. Les batailles se déroulent dans la plus pure tradition du genre. La qualité graphique tire parti du potentiel de la machine dans le domaine des textures. On dirige un cyborg, qu'on peut personnaliser à loisir à l'aide de divers éléments. On pourra également former une équipe qui pourrait accueillir quatre membres.



On aime le design ou non



Panther Software met l'accent sur les textures

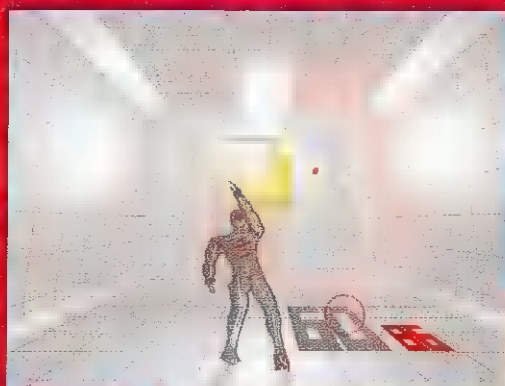


gestion de la lumière impressionne

Cosmic Smash

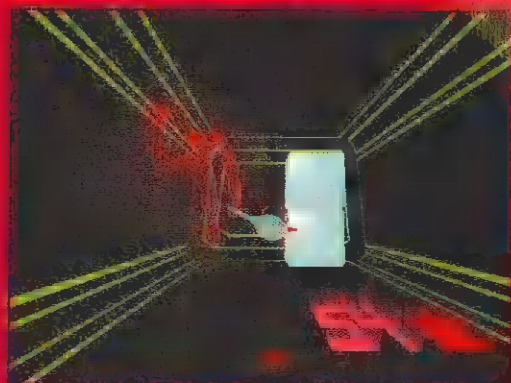
Le jeu surprise de Sega Rosso (Sega Rally) s'apprête à débarquer sur console. On le trouvera d'abord sur DC avant de se diriger vers d'autres plates-formes.

Cosmic Smash mêle très habilement le casse-briques et le squash (une sorte de tennis utilisant les murs). Le principe est ultra simple donc, tout comme les graphismes qui font dans le cyber. Cette combinaison au visuel modeste et très stylisé, rend une bonne lisibilité aux actions qui se déroulent à l'écran. Ce qui est essentiel dans ce type de jeu. Et les premiers niveaux sont assez basiques, on se voit rapidement confronté à des niveaux de plus en plus complexes, avec des blocs mobiles, indestructibles, horts, etc. Lesdits blocs sont de couleurs différentes, correspondant chacune à un niveau plus ou moins élevé de résistance. Il faudra parfois plusieurs coups pour arriver à bout d'un bloc. Au terme d'un niveau on se voit parfois proposer des bonus différents, aussi faudra-t-il jouer avec mal de foi pour espérer terminer Cosmic Smash en entier. Sur Dreamcast, le nombre de niveaux (50 en amade) devrait être accru. La manière très sensible et l'introduction de mini-jeux est quasiment certaine. Le personnage est capable de réaliser des super coups, mais cela coûtera de précieuses secondes. Il faudra donc les utiliser de manière judicieuse. À ce stade, rien n'a été dévoilé concernant une éventuelle utilisation du modem.

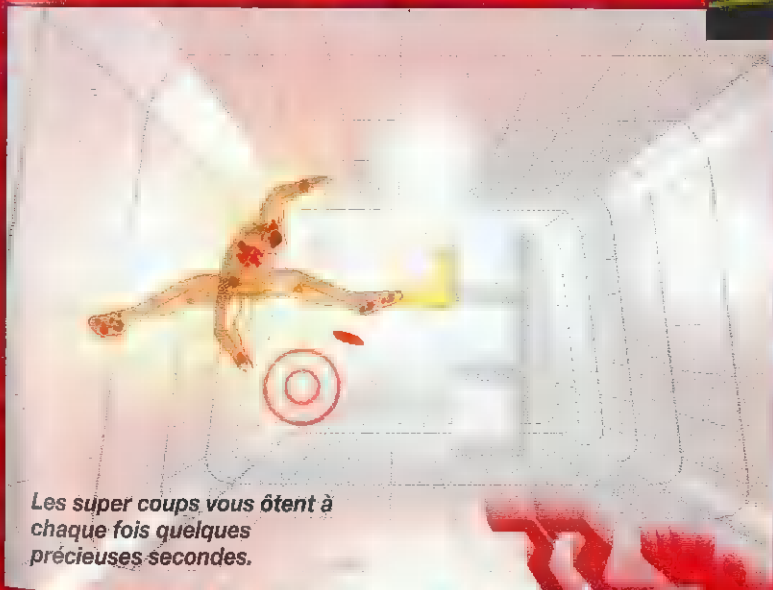
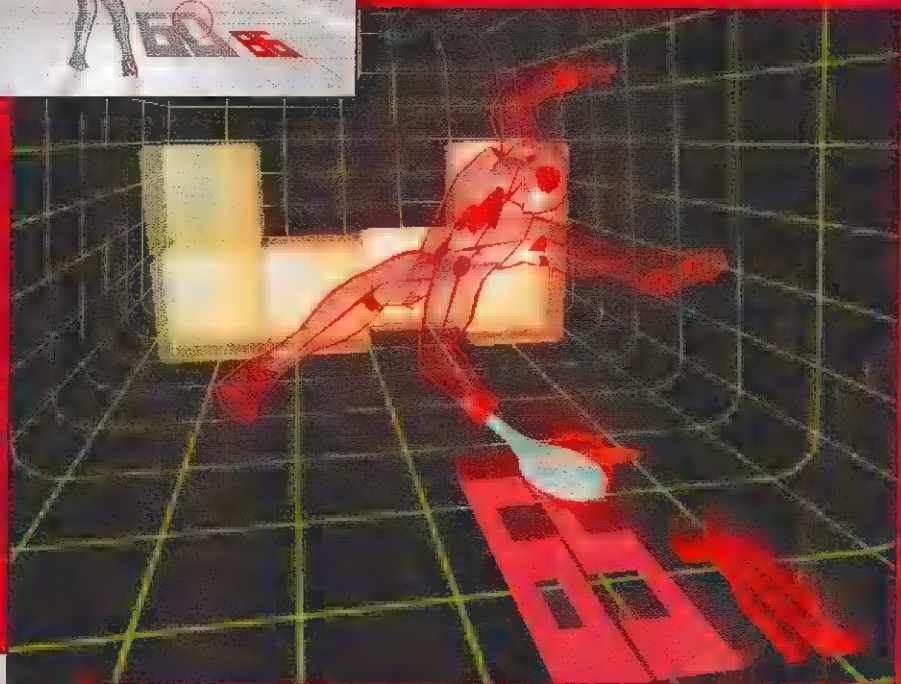


Un principe on ne peut plus simple, mais très accrocheur.

Sobre mais pas sans charme.



Le chronomètre vous indiquant le temps restant est placé sur le sol.



Les super coups vous ôtent à chaque fois quelques précieuses secondes.



Les murs transparents sont indestructibles.

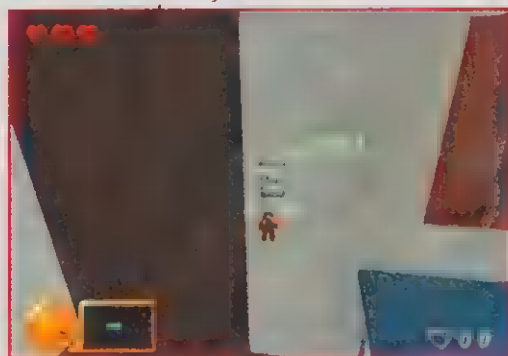
KA KA fut très certainement le titre le plus en vue lors du dernier TGS. Ses nombreuses innovations contrastaient avec un salon où le déjà vu le disputait au bof-bof. Tout d'abord, sachez que KA signifie moustique en japonais.

LA FAMILLE YAMADA

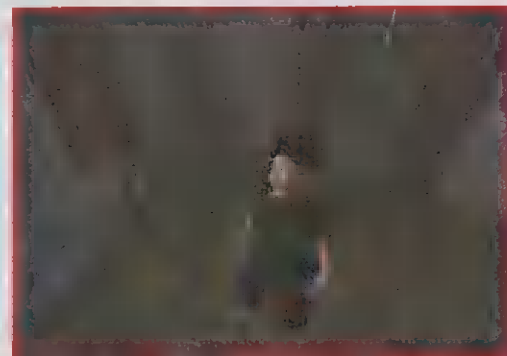
Kaneyo ■ mère
46 ans
sang rhesus O
taille: 1,57 m

Kenichi ■ père
46 ans
sang rhesus A
taille: 1,47 m

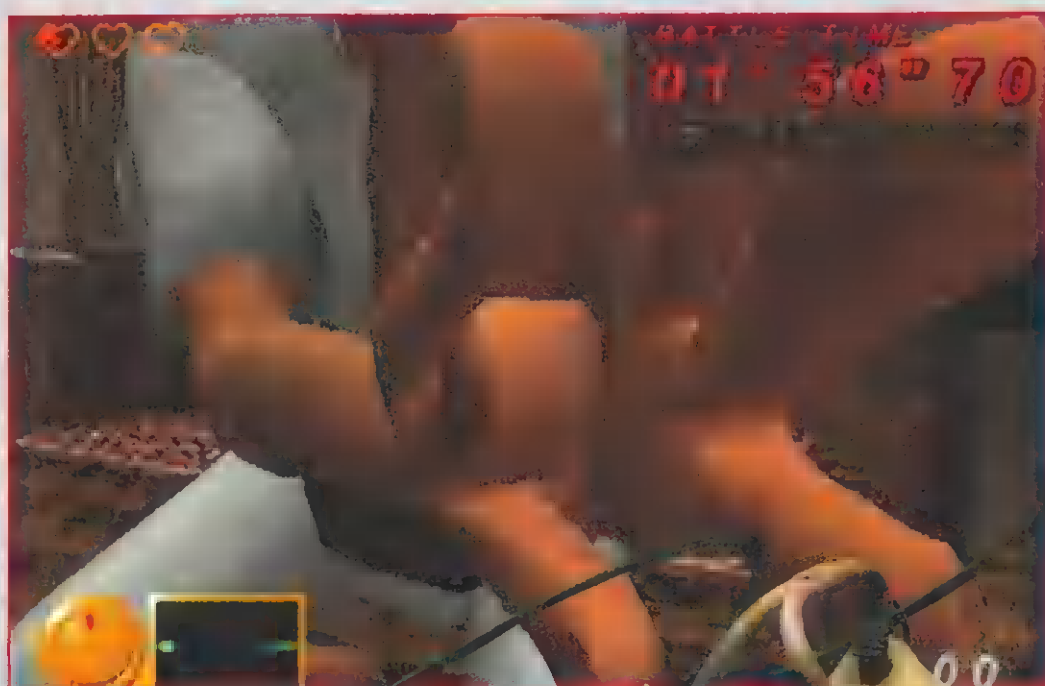
Rena ■ fille
17 ans
sang rhesus ■
taille: 1,60 m



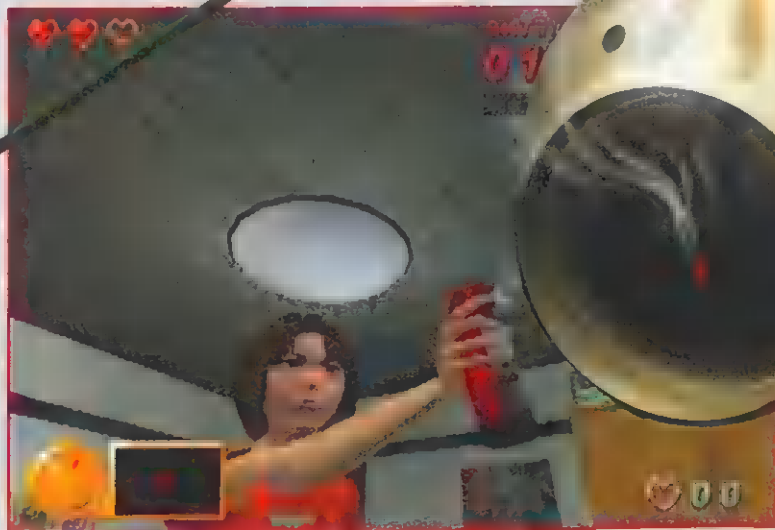
Enfoncez l'interrupteur.



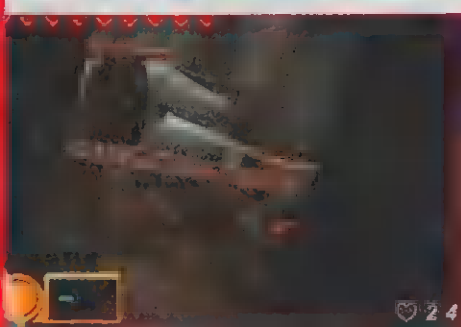
La mère Yamada, votre prochain repas!



Le cauchemar du moustique: mourir écrasé...



Le gaz est votre ennemi juré!



Sors de derrière les meubles!



trois (le père dans des n constitués d maison: Le j distinctes. L l'approche. C gauche. On c un événemen pour le festi repérer un é puis le perc pose sur sa

Du pic

On perfore la puis, tout en des cercles a remplir au pl



Voici le genre

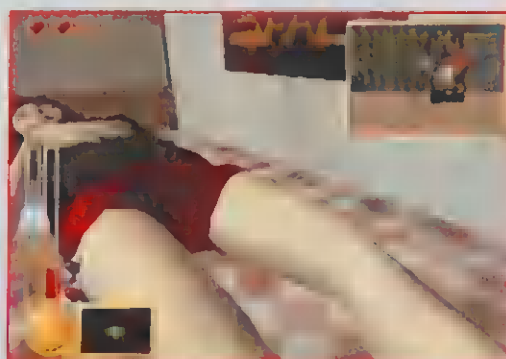


du
aient
Tout
nais.

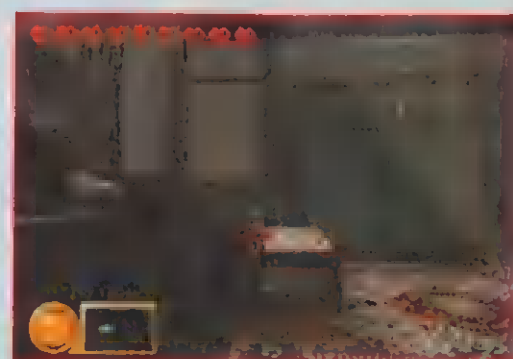
Vous incarnez donc un moustique, qui aura pour tâche de se repaître du sang des membres de la famille Yamada. Ils sont trois (le père, la mère et la fille), enfermés dans des niveaux entièrement en 3D, constitués des différentes pièces de leur maison. Le jeu se divise en deux phases distinctes. La première pourrait être appelée l'approche. On évolue à l'aide du joystick de gauche. On doit le plus souvent déclencher un événement avant que la victime soit prête pour le festin. La plupart du temps, il faut repérer un élément qui flashe dans la pièce, puis le percuter. L'événement passé, on se pose sur sa proie et on commence le forage.

Du piquant

On perfore la peau à l'aide du bouton R3 puis, tout en maintenant la pression, on fait des cercles à toute vitesse. Le but est de remplir au plus vite l'équivalent de deux



Et le moustique pompait, pompait, pompait...



Un intérieur classique très bien reproduit!

jauges. Un petit signal en bas d'écran indique si vous êtes repéré ou non. Une fois la victime réveillée, commence la phase 2, le combat. Les humains n'ayant aucune sympathie pour les moustiques, ils déploient une énergie inouïe pour écraser le misérable insecte. On doit donc éviter des attaques de natures diverses, mais de plus en plus sophistiquées au fil des niveaux: des claques, on passe au gaz. Lors de cette phase, éviter les attaques ne se révèle pas suffisant, il faut aussi s'en prendre à divers points rouges apparaissant sur le corps de l'ennemi. Pour ajouter du piquant, un mode multijoueur devrait être disponible.

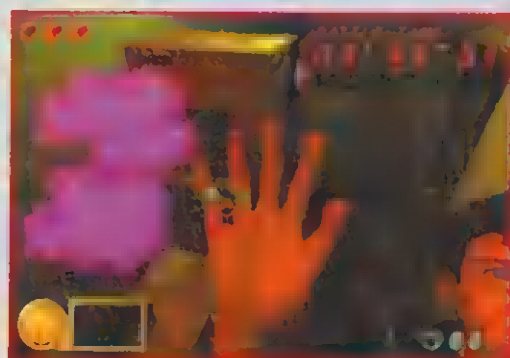
Les soirs d'été

Le jeu est en plein développement et Zoom, à qui l'on doit Zero Divid, l'un des tout premiers jeux de combat 3D sur PlayStation, nous promet pas mal d'ajouts d'ici la version finale. Certes, le jeu ne se vendra pas à des

millions d'exemplaires, mais ça fait du bien de trouver un peu d'innovation. Vivre le quotidien du moustique vous le rendra peut-être plus aimable, qui sait? Peut-être percevrez-vous différemment le doux bruissement de ses ailes près de vos oreilles, les soirs d'été... Non, réflexion faite, pas de quartiers, les moustiques par le fond! KA!

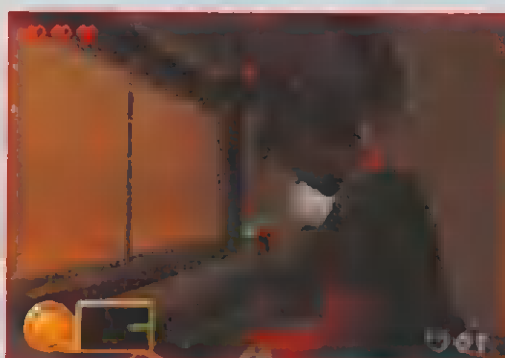


Voici le genre de piège à éviter d'urgence!



Le temps est limité.

DES IMAGES QUI DÉMANGENT...



Pour le moment, elle ne vous a pas remarqué.



En phase de combat, attaquez les points rouges.



Fuyez le gaz mortel!

Virtual On Force

Virtual On s'apprête à franchir un pas important, celui du jeu en équipe. En effet, le plus grand jeu de combat de robots fait sa révolution.

ROBOT MIXER

Au fil des parties et des victoires, on voit son robot acquérir de l'expérience et monter de classe.



On ne répètera jamais assez. Depuis sa sortie en 1997, Virtual On est un phénomène dans les salles d'arcade japonaises. Il ne quitte quasiment jamais le top 1 des jeux les plus populaires en salles. Après une flopée d'évolutions (dont la plus importante est Oratorio Tangram) destinées à améliorer sans cesse l'équilibre du jeu, la série connaît enfin du nouveau. Cette fois, on peut jouer dans une configuration 2 contre 1. Le premier test de la version bêta en arcade a été réussi, puisqu'une armée de joueurs ont fait la queue devant les bornes prototypes mises à leur disposition. Une équipe est constituée de 2 joueurs dont l'un devient le leader. Le but est d'anéantir le boss de l'équipe adverse. Quand son propre leader est en difficulté, on peut aller le secourir et lui donner la moitié de sa vie.

Le jeu à la carte

VOF utilisera le tout nouveau concept mis au point par Sega en arcade, celui des cartes électroniques. L'AM2 en fera de même pour VF4 et WOW Entertainment, pour des titres pas encore dévoilés. Le principe consiste à acheter une carte (500 yens, 30 F environ) et de l'insérer dans le lecteur de la borne. Cette carte ouvrira l'accès à des particularités cachées du jeu. Il existera un choix de cartes différentes pour chaque jeu, généralement une par personnage (ici, il s'agit de robots). Dans le cas de Virtual On Force, aussi désigné sous le sigle VO4, cela permettra d'accumuler des points d'expérience et de voir son robot changer de classe (parfois avec des choix), ou d'acquies un armement plus impressionnant. Bien sûr, on pourra jouer sans avoir de carte. Sur des terminaux mis à la disposition des joueurs dans les salles, on pourra consulter ses données personnelles sauvegardées par le jeu sur la carte.

Il faut se séparer pour attaquer des deux côtés.



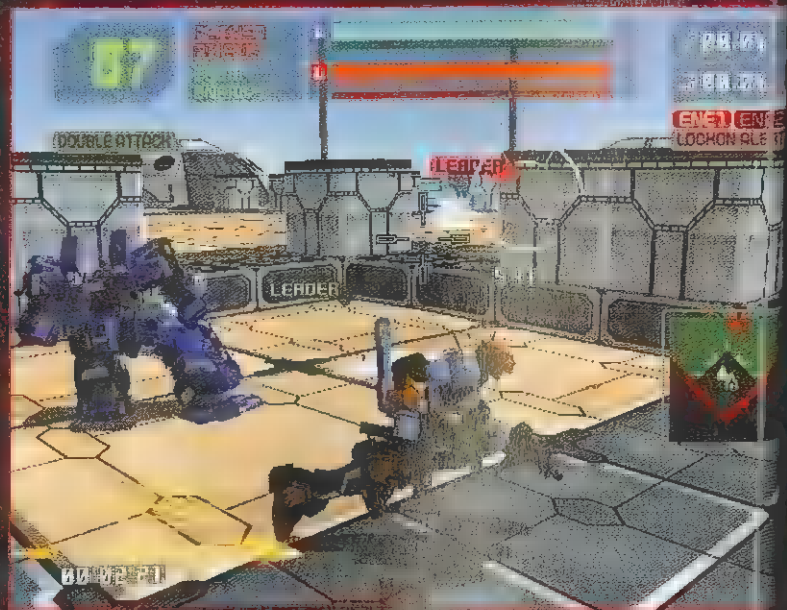
Une magnifique explosion atomique !



Les robots sont nos amis...

PLAY

© SEGA CORPORATION

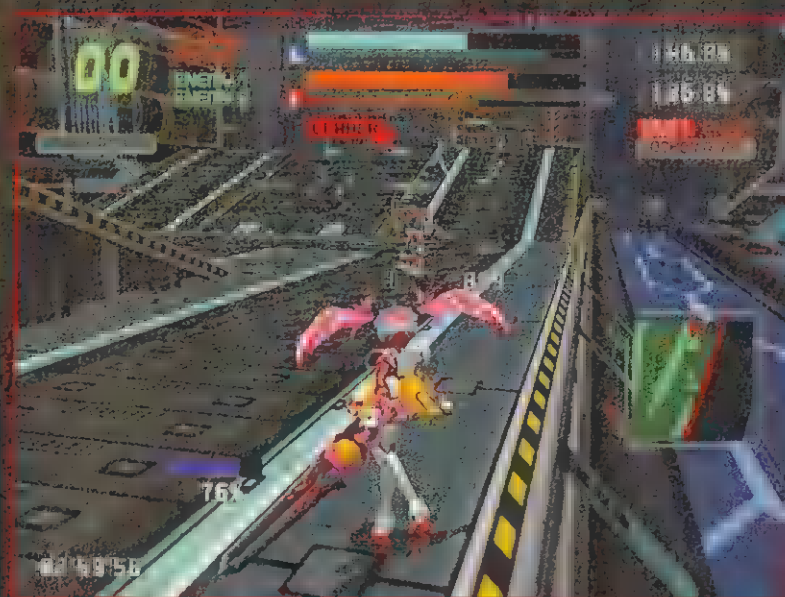


プレビュー 最新情報

japon



Notre allié s'en prend plein la tête !



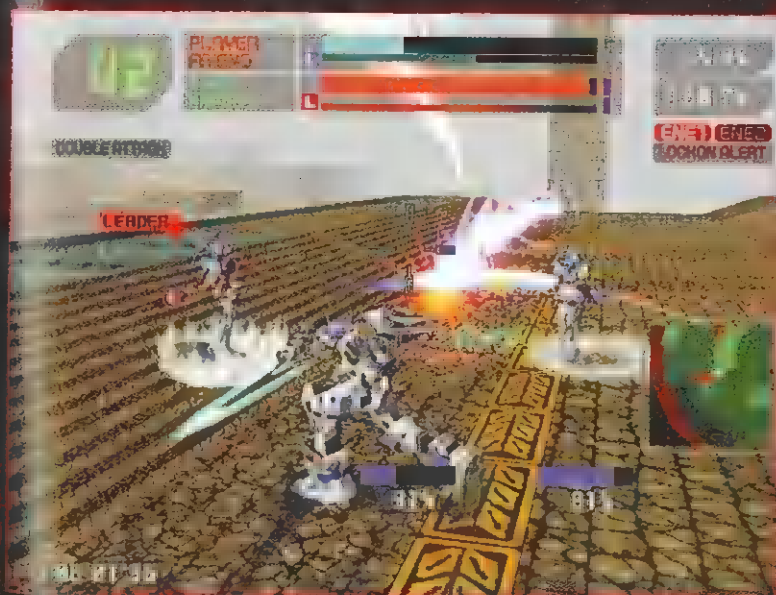
Les niveaux sont bien plus complexes !



Ne vous laissez pas distraire...



Le fourbe croit pouvoir se cacher !



La petite carte se révèle bien utile !



Les bombes sont des boucliers efficaces !

Heavy Metal Geom

Précedé par une mouture pour l'arcade en juin, de Heavy Metal Geomatrix repose sur une version avancée du moteur de Spawn. On s'affronte dans des niveaux en 3D fermés, à coups d'armes à feu, de lames, mais aussi de pièges. On trouve de sur, déjà de nombreux items à ramasser, et il existe une option qui, une fois récoltée, permet de se voir équipé d'un jetpack pour voler. Il est aussi possible d'effectuer des attaques spéciales, propres à chacun, et surtout à chaque armement, ce qui permet de déblayer un peu le terrain. Le jeu comporte quatre équipes de trois personnages, deux hommes et une femme. Bien sûr, chaque équipe a sa particularité. Les boutons sont assez complexes et demandent un temps d'adaptation. Ils permettent en tout cas d'accomplir une foule d'actions, dont celles qui consistent à se précipiter ou à harceler son adversaire.

L'un avec l'autre

Les modes multijoueurs sont aussi prévus. Dans le mode versus simple, l'écran se divise en deux parties verticales. Avec un modem, on accède à un mode en ligne pouvant accueillir jusqu'à quatre joueurs. Dans ce mode en deux contre deux, les alliés peuvent s'aider en échangeant de la vie. Il suffit qu'un équipier se place à proximité de son allié en difficulté et que soient actionnés en même temps les boutons ou le résultat, la moitié de la vie de l'un va à l'autre. Des messages viennent aussi rythmer les combats pour chauffer l'ambiance. Mais si le menu est alléchant, il faut avouer que la réalisation graphique pêche un peu, et c'est bien dommage. Pour terminer, une version PS2 serait aussi à l'étude.



On peut se servir du décor pour se protéger ses ennemis.

Comme à son habitude, Capcom est à la recherche de licences. Spawn ne faisant plus recette, nous allons donc faire un tour du côté de Heavy Metal...



Missiles larges !



Cette licence ne passionne guère au Japon.



Au total, douze persos vont s'étriper.



En mode versus, l'écran est divisé en deux.

Le jeu comporte tout de même quelques effets sympas.



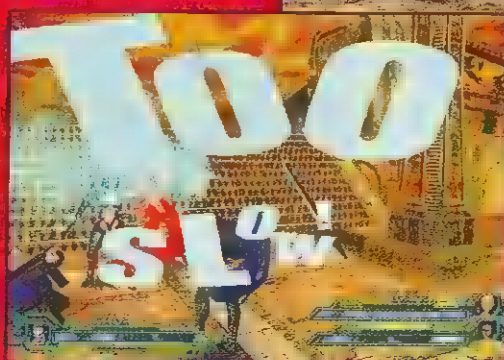
Neo matrix



La lame est aussi bien utile!



L'ennemi est clairement désigné.



Des messages peu esthétiques.



En ligne, en se bat à quatre.



Les poings sont aussi de mise!



On peut même se battre dans les airs grâce à un jetpack.



2 vs 1: un combat pas vraiment équilibré!



Ça tape dans tous les coins!

Takuyo vote Billoo

Takuyo est une société qui s'est fait connaître sur Dreamcast (Puris Puram). Avec la fin de cette console, la société est allée voir ailleurs. La Game Cube est difficile d'accès, la PS2 trop compliquée à programmer, ce qui augmente les coûts de développement. La Xbox devenait alors une option intéressante, surtout quand on sait combien Microsoft est affamé de titres japonais. Pour commencer, Takuyo nous prépare trois jeux prévus pour le lancement de la machine au Japon.

Magi-Death

Voici donc le premier des trois jeux Takuyo annoncés sur Xbox. Il s'agit d'une sorte de puzzle action. L'action est principalement vue du dessus. Sur l'aire de jeu, apparaissent des sortes de boules de différentes couleurs, appelées Power Materials. Le joueur doit les récolter et il peut en stocker jusqu'à 5. Chaque couleur correspond à une force élémentaire : feu,

eau, terre et vent. En collectant ces boules, on accède à des options d'attaque appelées Magical Progress. L'aire de jeu est fermée à la manière d'une table de billard et l'on doit projeter la boule sur son adversaire. La boule peut ainsi rebondir sur les murs jusqu'à cinq fois avant d'exploser. Les déplacements sont gérés par le joystick sur huit directions. Il est possible de mettre au point des attaques spéciales en associant un minimum de trois boules. Les combinaisons sont basées sur les couleurs. Souvent, ça se résume à avoir trois boules de couleur identique. Bien sûr, suivant la combinaison



Voici les seules images du jeu. Elles sont tirées de séquences de replay.



Le jeu prend son sens à 4.

obtenue, l'attaque spéciale diffère. Par moments, on peut aussi mettre la main sur des boules rares appelées Prime Material. Elles possèdent des effets très spéciaux comme l'invisibilité... L'explosion d'une attaque est déterminée par la durée de la pression exercée sur le bouton de tir. Une pression simultanée sur deux boutons permettra de déclencher un contre. Dans ce cas, l'attaque est renvoyée à son expéditeur, en multipliant par deux sa vitesse initiale. Côté modes de jeu, on trouve pour le moment le 1 or 2 Mode qui autorise le jeu à deux sur le même écran dans une sorte de scénario regroupant 61 niveaux répartis sur 6 mondes, chacun gardé par un boss. On passe au niveau suivant quand tous les ennemis ont été nettoyés à l'écran. Le Battle Royal Mode permet de jouer à 4. Le mode Tag Match offre une configuration 2 contre 2. Dans tous les cas, l'ordinateur peut prendre la place d'un joueur manquant. Sortie prévue avec la console.

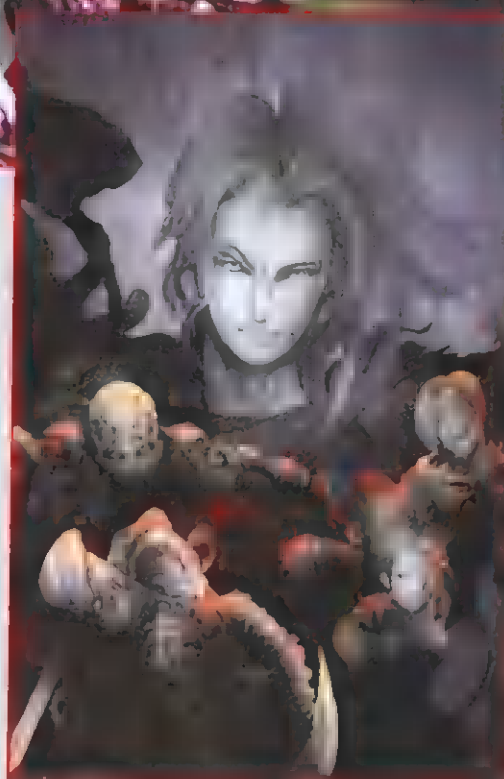
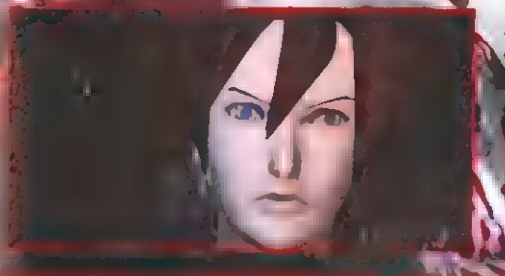


Master Slave

Master Slave est le deuxième RPG prévu sur Xbox. Le jeu est né des constatations suivantes. La moyenne d'âge des joueurs est plus élevée qu'avant. Master Slave vise un public de 12 à 30 ans, avec une préférence pour les 24-30 ans. À cet âge, on est souvent salarié, aussi on a moins de temps à consacrer au jeu vidéo. Tout a donc été étudié pour simplifier la vie du joueur, avec notamment un système de conversation qui évite de se perdre dans le jeu. Les écrans ont été étudiés pour optimiser la vision de l'ensemble. En ce qui concerne les combats, on pourra apprendre de nouveaux coups ou magies et en combiner deux afin d'en obtenir des originaux. Le système d'expérience se base sur un ensemble de paramètres (force, vie, magie, etc.). Au fil du jeu, on pourra les modifier, et le perso changera de niveau en conséquence. Sortie prévue au printemps 2002.

Runebrid

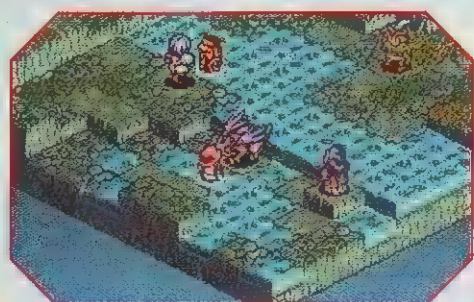
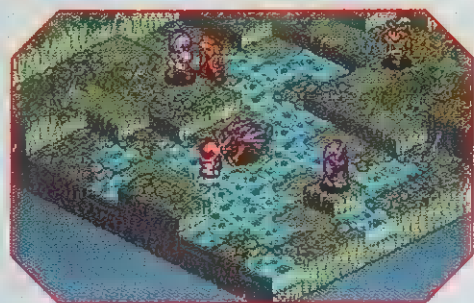
Voici le premier jeu de simulation annoncé sur Xbox. Il prend pour modèle le vénérable Shining Force, mais remis au goût du jour bien sûr. On se battra donc à coup d'épée et de magie dans des décors entièrement en 3D. Il se pourrait cependant que Takuyo décide de conserver les personnages en 2D. De longues batailles vont se dérouler pour le contrôle de pierres magiques appelées « runes ». Le jeu ne comportera qu'un mode 1 joueur. Sortie prévue avec la console.



Tactics Ogre Gaiden

IL PLEUT, IL MOUILLE

Le niveau de l'eau monte, bouleversant les conditions de combat.



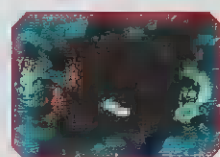
Tactics Ogre est LE jeu de simulation au Japon. Ce joyau, né d'un petit éditeur du nom de Quest, fait partie d'une série nommée Ogre et qui a débuté sur Super Famicom.

Dans la version originale sur SFC, qui fut l'œuvre de Yasumi Matsuno, maintenant chez Square (FF Tactics, Vagrant Story, FFXII), cette version GBA reprend fidèlement les éléments fondateurs : système de jeu, interface, classes de personnages, etc. De plus, quelques innovations bien pensées ont été intégrées. On peut ainsi changer la météo pour renverser une situation défavorable ou gêner l'ennemi. Les conditions de combat peuvent changer, comme toute une partie d'un niveau qui se voit progressivement noyée sous une inondation. Les magies ultimes font leur entrée avec des pouvoirs impressionnants donnant lieu à une cinématique. Sur l'aire de combat, on peut placer huit unités au maximum. On ne sait pas, si comme dans l'original, un monstre imposant occupera une place équivalente à celles de deux persos. Les monstres sont obtenus en les capturant au cours des combats ou dans des magasins. Nintendo devrait prochainement donner plus de détails à ce sujet. Le jeu est d'une telle richesse qu'il est difficile de lister toutes ses composantes. Quant au scénario, à rebondissements, il devrait être divisé en



Les événements sont très nombreux.

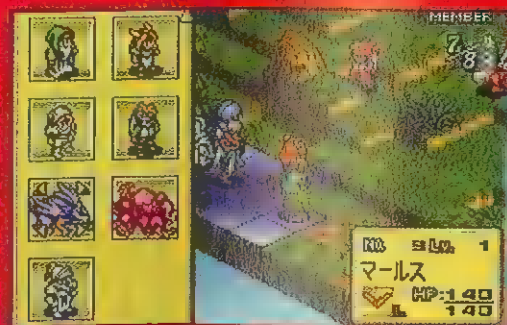
LES SUPER POUVOIRS FONT LEUR ENTRÉE !



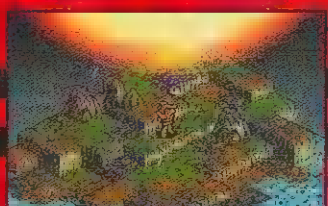
plusieurs embranchements. Les éléments cachés sont très nombreux et l'équipement des persos tient une place prépondérante. On peut attaquer un ennemi sur ses flancs ou par derrière.



La nature du terrain a son importance.



Huit unités, pas une de plus.



La pluie vous gêne ? Faites revenir le ciel bleu !

Magical Vacation

Voici un RPG qui marque les débuts d'un nouveau développeur du nom de Browni, constitué par l'équipe responsable de la série Seiken Densetsu (Square).

La perte de cette équipe fait mal. Square qui comptait dessus pour lancer la série des Seiken Densetsu sur PS2 et prêter main-forte sur Final Fantasy. Sur GBA, avant de s'essayer à la Game Cube, Browni livrera prochainement un RPG du nom Magical Vacation. Le design, la qualité des graphiques, tout rappelle les grands moments de Square sur Super Famicom. Pour la première fois, une partie du jeu est levée. Le système de combat qui s'annonce classique pour le genre. On incarne des élèves d'une école de magie qui se trouvent transportés dans un autre monde. Le but consiste bien sûr à revenir dans son monde à soi. Ce titre sera compatible réseau mais on n'en connaît pas encore les détails.



Votre équipe prise à partie !

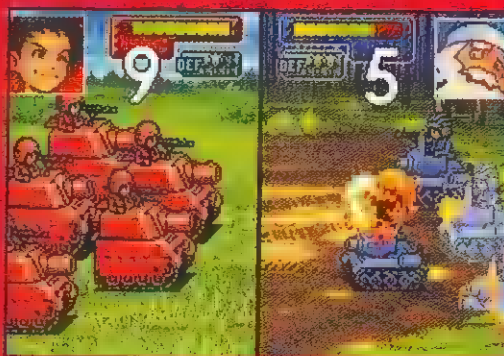


Browni dévoile l'écran de combat.

Game Boy Wars

Aux âges farouches des consoles 8 bits, cette série de wargames, signée Nintendo, avait débuté sous l'appellation de Famicom Wars.

Le jeu se veut très simple et très orthodoxe. On déplace ses troupes sur des cases, et les affrontements entre troupes diverses donne lieu à des animations sympas. Sur GBA, GB Wars naît. Généralement, aidé par la puissance de la machine. On incarne un des quatre shoguns proposés pour prendre part à une campagne militaire qui se résumera à une série de batailles à remporter. Suivant le shogun incarné, le contenu des missions pour un même niveau varie. Il en est de même pour les pouvoirs. En effet, chaque shogun est



C'est la grosse baston

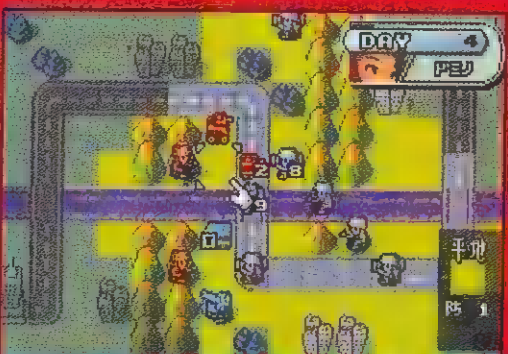
déoté de pouvoirs magiques appelés Shogun Break. Enfin, le scénario peut prendre une direction différente suivant le shogun incarné. En plus du mode campagne, on en trouve un autre (non précis) qui offre un challenge supérieur car les ennemis sont dissimulés au-delà du champ de vision. Un mode édition permettra d'élaborer ses propres champs de bataille. Initialement prévu pour 1 mois de mai, le jeu aurait été retardé le temps de mettre en place les options multijoueur et jeu en ligne.



Les déplacements s'effectuent par case



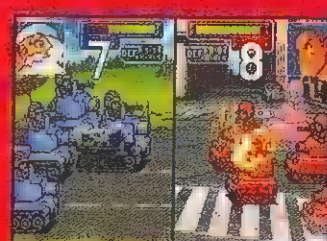
On peut concevoir ses propres niveaux



Dans le mode, on voit tous les ennemis



Chaque shogun a son coup spécial



On la encore, grosse baston

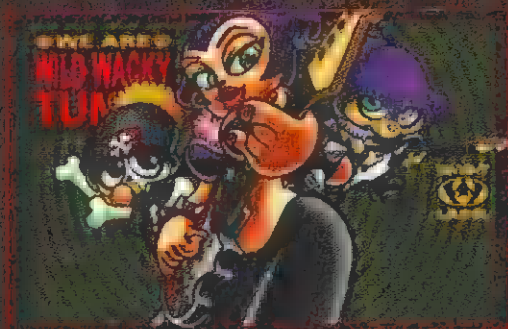
Game Boy Music C

Nintendo aime explorer de multiples possibilités pour un même concept ou machine. Une tradition qui nous mène à ce GB Music sur GBA.



Comment concevoir Game Boy Advance, jeu en réseau et simulation musicale ? Nintendo y a réfléchi longtemps et, plus qu'un simple jeu, nous livre un vrai soft de musique. Le jeu débute dans une petite live house (bar-concert) et vous êtes membre d'un groupe appelé Wild Wacky Tune, formé de trois jeunes femmes déguisées en chauves-souris (Barbara, TinTin et Ponky). Il faudra ensuite travailler dur pour que son groupe et sa salle de concert deviennent célèbres. Le jeu inclut 25 titres originaux Nintendo et 20 autres, tirés des meilleurs répertoires japonais mais aussi internationaux. Il existe trois modes dont le premier, le mode stage, est l'ossature principale de GB Music. On sélectionne d'abord un morceau que l'on veut interpréter, puis le personnage. Chacun des trois persos joue d'un instrument différent : guitare, basse et batterie. Lors d'un concert, l'ordinateur se charge de jouer des deux autres instruments. Dans ce mode, on se voit proposer 25 morceaux, donc 25 niveaux. Cela fait un total de 75 niveaux : on décline les 25 chansons sur les trois instruments. L'écran, les partitions des trois musiciens apparaissent et il faut reproduire les bonnes commandes avec le bon tempo, suivre la formule consacrée par Konami. Les commandes sont très simples. Pour les instruments à cordes, des barres horizontales apparaissent. Elles sont rouges ou bleues, et, suivant le cas, on appuie sur le bouton A ou B en le maintenant sur toute la longueur de l'adite barre. Par moments, la barre est avancée d'une direction qu'il faudra reproduire également.

Pour la batterie, on doit appuyer tour à tour sur les quatre directions ou les deux boutons. Une jauge mesure le taux de satisfaction des clients. Elle doit atteindre 80 % pour passer au niveau suivant. On reçoit une certaine somme d'argent au terme de chaque représentation. On dépense cet argent dans le mode counter pour mettre la main sur de nouveaux instruments (50 en tout) et élargir ainsi son répertoire. Enfin, on peut s'entraîner ou carrément composer en mode studio. Chaque note, sur deux octaves, est prise en compte par les différents boutons de la console. C'est très certainement la partie la plus impressionnante de ce titre. Le jeu en réseau est bien sûr au menu (jusqu'à 4). On dispute alors des parties en groupe, on s'échange des instruments ou des données, ou bien alors on se la joue groupe. Le jeu sera vendu avec des haut-parleurs GBA Pocket Speaker, un câble stéréo et des piles, le tout pour environ 6 800 yens (420 francs). La qualité du son PCM est incroyable, et le concept très poussé permet de vraiment jouer d'un instrument.



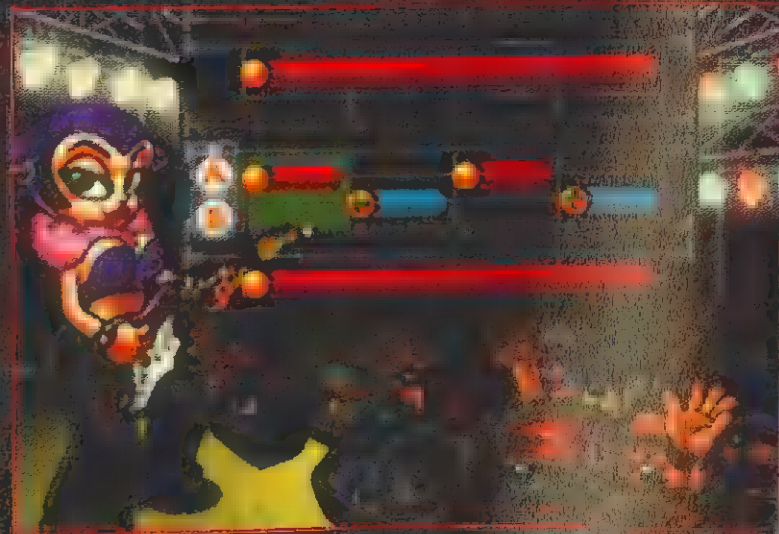
Voici donc le Wild Wacky Tune.



On choisit son morceau.



On a le choix entre trois instruments.



Sa partition se trouve au centre.



Le mode studio, le must de ce jeu.

Prévu
d'arcan
dévelop



Ces deux por
endroits diffé



Les tremplins
clients cachés



New York est u
embouteillée. b

CRAZY TAXI 2

Prévu initialement pour une sortie sur borne d'arcade, Crazy Taxi 2 confirme la volonté du développeur de ne pas abandonner la Dreamcast.



deux pom pom girls souhaitent aller à deux endroits différents.



Les tremplins mènent généralement vers des clients cachés. Visiblement pas celui-ci.



New York est une ville très embouteillée. En voici la preuve.

Après le succès phénoménal du premier volet, et la forte progression des ventes de Dreamcast, ce nouvel opus se dirige à pleine vitesse vers le succès. Après avoir sillonné les rues de San Francisco, les yellow cabs se retrouvent dans les rues de New York. Graphiquement, le jeu n'a guère évolué. Il reste donc toujours de bonne qualité. Par contre, la jouabilité se dote d'une nouvelle possibilité. En effet, une touche permet de faire sauter sa voiture. Il n'est donc plus nécessaire d'utiliser les tremplins pour effectuer les crazy jumps. New York est très connu pour sa circulation bondée aux heures de pointe. Cette nouvelle commande est donc de bon augure, bien qu'un peu surréaliste. Mais c'est justement ce côté incroyable qui fait le charme de Crazy Taxi.

Un principe identique

Dans les rues de la cité cosmopolite, le principe reste le même : il faut accomplir maximum de courses en un temps limité. Les personnes à ramasser se trouvent un peu partout, et sont aisément reconnaissables par le cercle les entourant. Selon la couleur de ces derniers, les trajets

seront plus ou moins longs et rapporteront tout autant d'argent. Ainsi, les clients verts vous demandent d'aller de l'autre côté de la ville, alors que les courses des rouges se situent dans un périmètre restreint. Les clients bleus sont dorénavant de la partie : constamment en bande, ils vous demanderont de rejoindre plusieurs lieux en une seule course.

Rayon nouveautés

Quatre nouveaux chauffeurs sont disponibles : Slash, Iceman, Dynamon et Hot-D. Chacun possède son propre véhicule aux caractéristiques différentes. Si l'un va plus vite, l'autre dispose d'une meilleure adhérence sur la route. Désormais, la carte est divisée en deux parties, « débloquables » au fur et à mesure. Pour cela, il faut remporter les mini-épreuves de la Crazy pyramide similaires à celles du premier volet. Quinze épreuves, la difficulté progressive doivent être accomplies. Elles sont toutes originales et assez drôles. Il faudra, par exemple, sauter des haies, effectuer un triple saut, ou encore escalader un immeuble plus rapidement possible. Tout cela sent également se familiariser avec sa voiture.



Les épreuves de Crazy pyramide sont excellentes. Ici, il faut sauter par-dessus les haies.



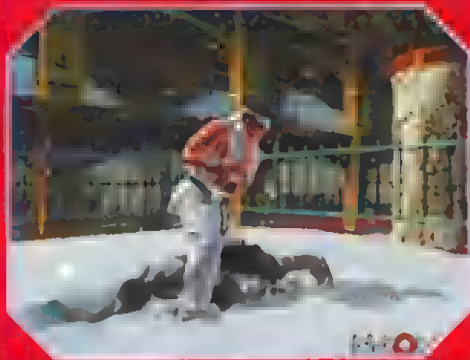
Pour atteindre certaines parties de la ville, il faudra utiliser le crazy jump. Pour grimper sur ce pont, c'est même la seule solution.



Virtua Fighter 4

UN RÉALISME INÉDIT

VF4 présente des animations d'un réalisme inédit. Encore une fois, de grand Yu Suzuki!



Près de cinq ans après le troisième volet, Virtua Fighter accouche d'un quatrième opus sur la Naomi 2. Un monstre de technologie, signé Sega, qui surprend d'autant plus après l'annonce récente de l'éditeur d'abandonner la fabrication de la Dreamcast.

Lors de son intervention à l'AOU Show, Yu Suzuki avait révélé que VF4 introduirait deux nouveaux concepts appelés à être utilisés en arcade par toutes les sociétés du groupe Sega. Le premier s'appelle Card System. Chaque borne est pourvue d'un lecteur de cartes. Ces dernières seront vendues 500 yens (environ 30 F). Elles porteront généralement l'effigie des divers personnages du jeu. Dans le cas de VF4, on parlera de « VF4 Character Data Card », un terme explicite. La borne peut non seulement lire le contenu de la carte, mais aussi écrire dessus après chaque partie. Si l'on joue toujours avec le même combattant, celui-ci acquerra de l'expérience et montera de niveau. À un certain stade, il se pourrait qu'on ait des surprises à l'écran (bonus, éléments cachés?...).

Le Mobile System

Ce second concept est directement lié au précédent. Les modalités ne sont pas encore clairement connues, mais on pourra accéder, via son téléphone portable, au VF.net. L'utilisateur y trouvera une succession de services qui pourraient devenir plus nombreux par la suite à la sortie de la version finale du jeu. On pourra alors consulter en temps réel le nombre de joueurs s'affrontant sur VF4, repérer quels champions sont présents et où, etc. On pourra aussi accéder à des informations

personnelles (comme son niveau actuel), recevoir des conseils personnalisés pour améliorer sa technique de combat et voir comment on est perçu par les autres joueurs. Un service d'informations communiquera les dernières nouvelles sur le jeu (comme de nouveaux coups). Enfin, un classement national affichera le top des joueurs sur VF4, avec le nombre de victoires total ou en série.

Et puis ? et puis ?

On découvre cette fois tous les personnages en action, sauf le second nouveau personnage, une jeune femme. Gageons qu'on la verra lors du prochain Jamma Show en fin d'année. On constate une nette évolution vers plus de réalisme. Certains fans regretteront le charme graphique de



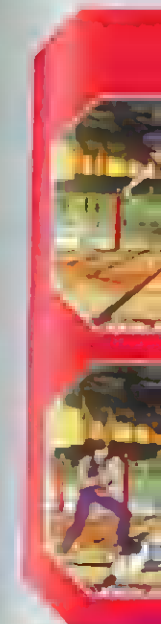
La source de lumière vient d'un hélicoptère !



Le fameux coup du dos d'Akira !



Aoi est un kiné qui a du doigté.



VF2, mais Yu Suzuki ne veut pas. Les niveaux de difficulté extrême du jeu, au vent et ta... impressionnant... inédite de la... parle, aidé en... carte Naomi... sont présents... détruire les b... combat pour... hors de l'arène... enchaînement... incroyable, to... du moindre d...

Quel a...

Bref, VF4 pour le premier Virtua Fighter 4 pour la première fois un jeu vidéo. Il sera livré au Center d'Ikebuh... comme le Mo... Il sera alors in... que lui réserv...



Jeffrey fait parler...

ÉJECTION HORS DE L'ARÈNE!



Shun pourra-t-il boire pour augmenter sa force ?

VF2, mais Yu Suzuki est décidé à franchir le pas. Les niveaux ont fait l'objet d'un souci extrême du détail. Les feuilles mortes volent au vent et tapissent le sol. Le plus impressionnant est certainement la gestion inédite de la lumière. Là encore le réalisme parle, aidé en cela par la puissance de la carte Naomi 2. Quelques nouveaux coups sont présentés, comme la possibilité de détruire les barrières qui délimitent l'aire de combat pour ensuite projeter l'adversaire hors de l'arène ! L'animation et les enchaînements des coups sont d'un naturel incroyable, toujours avec ce souci pointilleux du moindre détail !

Quel accueil ?

Bref, VF4 poursuit la mission confiée au tout premier Virtua Fighter, celle de reproduire pour la première fois un modèle humain dans un jeu vidéo. Une version non finie du soft sera livrée aux joueurs nippons au Gigo Center d'Ikebukuro fin mai. Le Card System comme le Mobile System seront disponibles. Il sera alors intéressant de mesurer l'accueil que lui réserveront les Japonais.



Lei (est-ce que ce sera son nom définitif ?) est le petit nouveau de la bande.



Jeffrey fait parler sa force brute !



Tekken 4 pourra-t-il faire mieux que VF4 ?



Lion est un sacré acrobate !

Rogue Leader: Rogue

LucasArts aura donc été le premier à dévoiler un jeu Game Cube. Nous voici donc face au jeu Star Wars qui n'était qu'à l'état de film lors du Nintendo Space World de l'an dernier.

ÇA S'ACTIVE SUR GAME CUBE!

E.A. prépare 10 jeux pour le lancement américain de la machine, incluant toutes ses plus grosses licences de sport, dont un certain SSX2. Namco aurait déjà des versions avancées d'un Tekken et d'un Ridge Racer. Sega n'est pas à la traîne, sans parler d'Acclaim avec la conversion du premier Crazy Taxi et de Turok 4! Alors, rassuré? Oui, on attend de voir à l'E3, bien sûr!



Les chasseurs Tie seront de la partie: l'épisode se déroule pendant la première trilogie.



Différentes vues sont proposées: arrière, interne et subjective. Nous sommes ici en vue interne. Notez les détails du tableau de bord.

Rogue Leader: Rogue Squadron II ne comportera pas de mode multijoueur: on est donc bien devant un vrai shoot 3D solo. On y contrôlera deux personnages (Luke Skywalker et Wedge Antilles) tout au long d'un résumé de la trilogie. L'ensemble de l'arsenal rebelle (Snowspeeders inclus) sera dispo face aux forces impériales. Cependant, le Falcon Millenium ne serait pas jouable. Le jeu consistera en 13 missions aux objectifs très différents et à la difficulté croissante. Elles se dérouleront aussi bien dans l'espace qu'à la surface des planètes. Selon Factor, la société qui développe le jeu pour LucasArts, voir les fantassins évoluer sur le sol serait aussi impressionnant que se payer des AT-AT. On dispose de deux vues: cockpit (entièrement en 3D) et extérieure.

Et la Game Cube?...

Le niveau de modélisation générale du jeu et la qualité des textures (toutes « bump-mappées » avec des effets appliqués en temps réel) révèlent un des points forts de la machine: la RAM. Un Star Destroyer est composé de 130 000 polygones! Le souci du détail dans la reproduction du vaisseau laisse entrevoir les capacités 3D de la Game Cube. Et dire que ce n'est qu'une version inachevée

d'un des premiers jeux de la machine! Ça laisse rêveur.

L'animation et les lois physiques appliquées aux éléments du jeu sont excellentes. Par exemple, un Tie-Fighter qui perd une aile sera emporté dans une spirale folle qui pourra se révéler mortelle, surtout dans les tranchées de l'Étoile de la Mort! Côté technique, la version actuelle du jeu tourne en Full Screen Anti-aliasing sans l'aide de filtres, et en 60 images par seconde (excusez du peu!). La lumière est gérée en temps réel avec ombrages et réflexions. Le jeu se pilotera au doigt et à l'œil grâce à la manette de la Game Cube, manette qui se révélerait excellente une fois en main. Les boutons L et R gèrent la vitesse, alors que le gros bouton A se charge des tirs. La direction est appliquée par le joystick analogique qui, en association avec le bouton Z, permet d'effectuer des tonneaux sur les côtés. Le petit joystick analogique jaune gère la vue lorsqu'on est à l'intérieur du cockpit.

En bonne intelligence

Le niveau de l'intelligence artificielle a bénéficié d'un travail important pour livrer un intérêt à la hauteur du renom de la licence. Les pilotes rebelles et impériaux, contrôlés par l'ordinateur, feront preuve de tactiques et



Un vol en rase-mottes en vue subjective au-dessus de l'Étoile Noire n'est pas donné à tout le monde. Il va falloir montrer vos talents de pilote.

Les graphismes
vaisseaux et c

de réaction
que possible
comprend qu
personner son
avancé en ch
de groupes se
pour vos enn
Orateurs, con
commander d
être une esca
d'opérations p
l'armée de la s
s'attend regar
nouvelles, éta
représentation
nécessaires.

Rendez

Comme à l'espa
QUADROM le p
messages audi
pouraient de vi
surveiller et les
pour chaque m
vères seors pou
les chances de
gérer des mé
démarrer des
seront de pilote
l'Étoile de la M
opérations rebel
disponibles à l'E
niveau, juste h
au jeu n'est pas
travaillablem

Prévue 最新情報 **japon**

Rogue Squadron II



Les graphismes sont d'une grande finesse : comparez la taille des vaisseaux... celle des réacteurs du cargo!



Les effets en perspective et la vitesse d'animation font qu'on en prend plein les yeux. La Nintendo Game Cube en a vraiment dans le ventre.

de réactions aussi réalistes et intelligentes que possible. Ainsi, quand un Tie-Fighter comprend qu'il est poursuivi, il essaiera de décrocher son poursuivant pour peut-être prendre en chasse à son tour. Les stratégies en groupes sont également au menu, tant pour vos ennemis que pour vos alliés. D'ailleurs, concernant les alliés, on pourra commander deux autres pilotes... former ainsi une escadrille de trois unités. On disposera pour cela de quatre ordres gérés à l'aide de la croix de direction en bas à gauche du pad : regroupement, évaison, attaque de batteries, attaque d'appareils. À l'écran, une représentation de la croix de communication sera affichée.

Rendez-vous à l'E3!

Grâce à l'espace procuré par le passage au DVD-ROM, le jeu comporte un maximum de doublages audio. Ainsi, vos alliés vous parleront de vive voix. Il faudra bien les surveiller et les ramener vivants à la base après chaque mission. Dans le cas contraire, votre score pourrait s'en trouver affecté, et les chances de médaille s'envoler! En effet, gagner des médailles dans le jeu permettra de débloquer des bonus secrets. L'un d'entre eux sera de piloter un Tie-Fighter au-dessus de l'Étoile de la Mort pour shooter tous les appareils rebelles! La version jouable qui sera distribuée à l'E3 ne proposera que trois niveaux, juste histoire de se faire une idée du jeu. Il n'est pas encore fini, mais le sera vraisemblablement pour le lancement de la

machine aux USA, et peut-être même au Japon). En tout cas, le jeu s'annonce excellent. « Enfin! » pourrait-on dire, concernant les jeux Star Wars sur console (excepté le tout premier épisode... historique... sur Nes!).

CAR COMBAT

Car Combat est un jeu mettant en scène des voitures qui se tapent à coup d'armes lourdes dans les rues d'une ville entièrement modélisée. Ce titre fait partie des six jeux développés par Retro, le même développeur qui s'occupe de Metroid pour le compte de Nintendo sur Game Cube. Malheureusement, travailler avec Nintendo n'est pas chose facile car ce dernier est exigeant. Du coup, 4 titres de Retro passent à la trappe et ce Car Combat fait partie des deux restants. Il a cependant été mis de côté afin que tous les efforts se concentrent sur Metroid.



Il faut parfois détruire de nombreux objectifs au sol. Pour cela, différents vaisseaux sont proposés.



Amateurs d'animations, vous allez en prendre pour votre grade! Ça bouge dans tous les sens.

Hors-série

L'auto-journal

Evasion
Nos itinéraires
coups de cœur

Tous les 4X4 à l'essai

En vente
actuellement
30F



Jeep Cherokee

A l'instar du nouveau Cherokee, les 4X4 modernes savent être à l'aise sur tous les terrains.



PRATIQUE
CONDUITE TOUT-TERRAIN
Toutes les astuces pour éviter les pièges



Hors-série 4X4

L'auto-journal: le meilleur point de vue sur l'automobile

BALDUR'S

Juste avant le feu du sal...
l'E3, c'est plu...
morose, côté...
nouveau à...
zyeuter. C'es...
normal, car t...
éditeurs gar...
leurs cartouc...
pour le salon...
nous avons o...
même réussi...
concocter un...
rubrique...
intéressante...
entre autres...
nouvelles inf...
fameux Baldu...
Dark Alliance...
PSone (en illu...
di-cont), et...
Bonic Advent...
sur Dreamcas

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos

nte
ment
F

BALDUR'S GATE

Juste avant le coup de feu du salon de jeu, c'est plutôt morose, côté nouveautés à attendre. C'est normal, car tous les éditeurs gardent leurs cartouches pour le salon. Enfin, nous avons quand même réussi à vous concocter une rubrique intéressante, avec entre autres, de nouvelles infos sur le fameux Baldur's Gate d'Alliance sur PSone (en illustration ci-contre), et sur Sonic Adventure sur Dreamcast.



■ **GTN.** SCEI a annoncé un nouveau Gran Turismo 3, prévu pour le second semestre 2001 au Japon, toujours sur PS2. GTN, tel sera son nom, regroupera tout ce qui n'a pas pu être intégré au jeu sorti au Japon, faute de temps. GTN signifie Gran Turismo Network, ce qui signifie bien sûr qu'on pourra y jouer en ligne. Ce jeu fera donc partie des premiers titres attractifs à exploiter l'option réseau de la PlayStation 2.

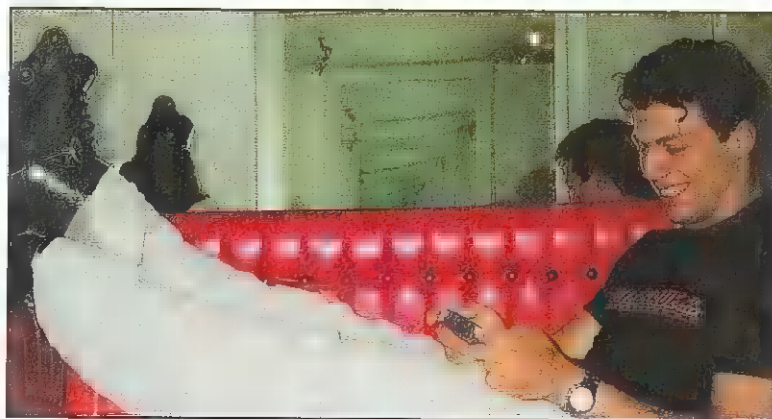
■ **NOUVELLE CUVÉE.** À peine les versions de l'année sorties, Electronic Arts montre déjà les prochaines mises à jour de ses titres NHL 2002 et F1 2001, tous deux sur PS2. En voici les premières photos.



■ **ECTS.** Rien ne va plus pour le salon européen qui se tient tous les ans à Londres en septembre. Cette année, non seulement l'ECTS sera délocalisé vers ■ quartier des Dockland, bien éloigné du centre de la capitale, mais en plus, les deux grands constructeurs de consoles ont décidé de désertir la manifestation ! Après le désistement de Nintendo (un habitué en la matière, il est vrai), c'est Sony qui clame haut ■ fort qu'il n'exposera pas à l'ECTS. En effet, les deux géants ont tout simplement choisi de faire bande à part, en organisant chacun leur propre salon dédié. Sabotage ! Sabotage !

Les champions du portable

La folie Game Boy Advance bat son plein, et l'on peut compter sur Nintendo pour faire monter la sauce. En effet, le constructeur s'est attiré la sympathie de quelques champions de sports extrêmes en leur proposant d'essayer la Game Boy Advance, durant la manifestation Van's Big Air Festival à Bercy. Bien sûr, Nintendo en a profité pour les prendre en photo, histoire d'exploiter ces images pour sa communication. Force est de reconnaître que l'initiative est plutôt réussie. Voici donc quelques clichés rigolos. Rappelons que la Game Boy Advance, sortie le 21 mars dernier au Japon (une date historique !), fait un carton et qu'elle est prévue pour le 22 juin 2001 en France.



Taig Khris, la grande idole de Switch, affalé sur le canapé avec ses rollers, sourire aux lèvres.



Arborant un superbe tee-shirt rouge et une barbe négligée, Matt Hoffman, le champion de BMX, en test sur PS dans ce numéro.



Tony Hawk en bermuda, skate au pied et Game Boy Advance dans les pognes. Si c'est pas la belle vie d'être champion de skateboard...

LES 24 HEURES DU MANS

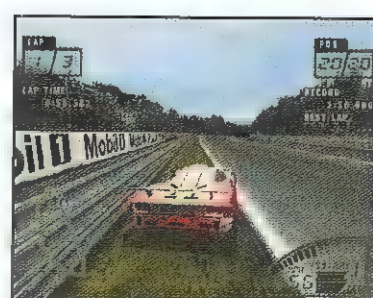
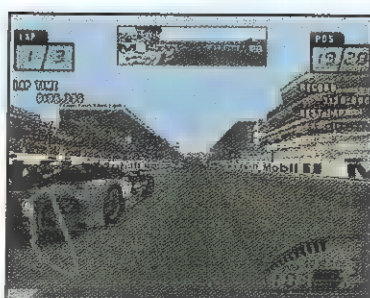
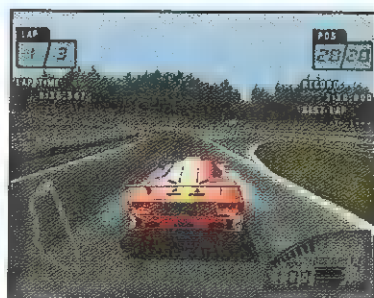
Plus vite que ça !



Juillet 2001

Après une version Dreamcast plutôt réussie, voici que les 24 heures du Mans reviennent encore, mais cette fois-ci sur

PS2. C'est toujours le même principe, avec peu de changements, et l'impression de vitesse est toujours aussi bluffante. Mais, il faut avouer qu'après le passage de Gran Turismo 3, les 24 heures du Mans risque de souffrir de la comparaison.



Bat

Dans le style fort avec la p de course, Ba de cette belle bruit d'un mo de plus en pl l'écran, les se



RUN LIKE H Resi



Octobre 2001

pour une fois, ma baveuses venues inexplorées, et ré aliens pas sympa



Battle Gear 2

Dans le style provocation, Taito fait fort avec la pub japonaise de son jeu de course, Battle Gear 2. Sur l'image de cette belle poitrine, on entend le bruit d'un moteur de GT qui ronronne de plus en plus rapidement. Sur l'écran, les seins vibrent crescendo,

accompagnant ainsi le vroom-vroom du moteur. Un message se fait alors entendre : « Faites exploser votre pression sanguine et votre poitrine s'envolera ! ». En fait, pour nous Français, ce slogan peut paraître un peu ridicule, mais, dans la langue

japonaise, il fait référence à un vieux dicton, signifiant à peu près : « Accélérer son débit sanguin dans son corps fait vibrer les muscles ». Tout ça pour exprimer un haut niveau d'excitation ! Ils sont obsédés, ces Japonais !



RUN LIKE HELL

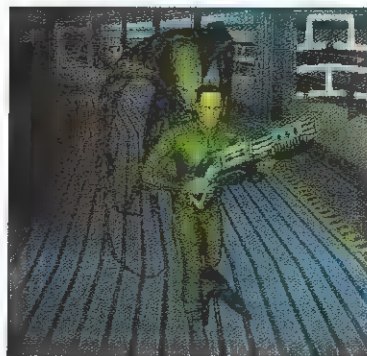
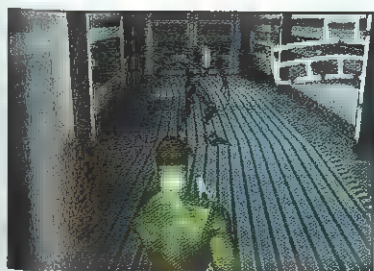
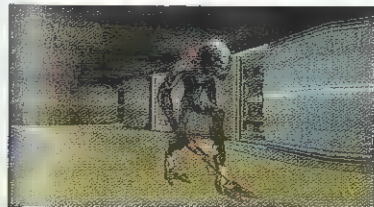
Resident Evil dans l'espace



Octobre
2001

Voici un survival horror sur PS2 qui risque de faire du bruit. Imaginez un Resident Evil, où les monstres à pulvériser ne seront pas des zombies, pour une fois, mais des créatures baveuses venues de planètes inexplorées, et ressemblant à des aliens pas sympas. Dans la peau d'un

GI équipé de gros guns, vous devrez exterminer ces entités, qui pèseront souvent dix fois votre poids.



GROS BRAS

■ ANIMUSHA.

L'excellent Animusha de Capcom sur PS2, noté 95 % dans G+ 110, sortira ■ mois prochain en France ! Au passage, le nom de ce Resident Evil-like changera légèrement. Il s'appellera désormais, Animusha Warlords.



■ CHANGEMENT DE PLANNING.

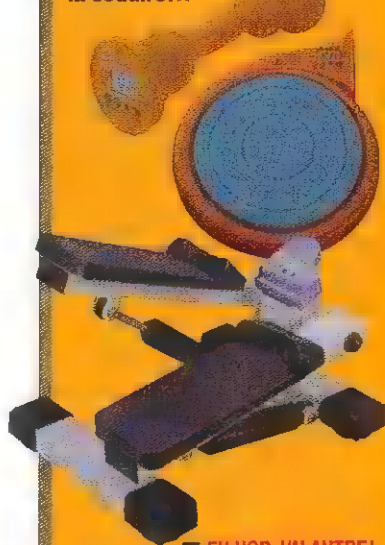
Souvenez-vous de Dinosaur Planet ■ de Eternal Darkness, présentés sur N64 lors du salon de l'E3 de mai dernier. Eh bien, il semblerait que ces deux titres assez prometteurs aient disparu des plannings de Nintendo et Rare. Enfin, au vu de ■ qualité de ces deux softs à l'époque, il est peu probable qu'ils aient été annulés. Peut-être sont-ils devenus des projets Game Cube ?

■ TOLKIEN. La branche interactive de la firme française de Jean-Marie Messier a mis la main sur une énorme licence. Il s'agit des œuvres de Sir J.R.R. Tolkien, dont *Le Seigneur des anneaux*, pas moins ! Ainsi, les romans de Tolkien se verront adaptés en jeux vidéo, sous la bannière de Vivendi Universal Publishing (donc de Sierra), et ce, pour une durée de huit ans. Avec les films adaptés de l'œuvre qui sortiront prochainement (le premier de ■ trilogie est prévu pour cette fin d'année), cette licence risque de s'avérer bien juteuse.

■ HIT MAKER. L'ancienne équipe de développement de Sega, Hit Maker, a décidé de sortir fin mai son jeu Sega Giga sur Dreamcast, en vente directement dans les magasins japonais. Jusqu'à présent, le jeu n'était disponible que sur le site de Sega, en vente en ligne.

SPORT

■ **GÉRONTOPHILIE.** Au Japon, Konami veut ouvrir un nouveau marché dans le domaine des jeux vidéo en visant les personnes âgées. La décision a été prise après le rachat d'un réseau connu de salles de sport. Reste à savoir ■ un Dance Dance Revolution, même adapté à ■ nouvelle clientèle, pourra la séduire...



■ EH HOP, UN AUTRE!

La vague des modems PS2 déferle sur le Japon! Aiwa, un grand fabricant d'électronique s'apprête aussi à lancer son modèle. Il se branche bien sûr sur le port USB ■ sera livré avec un navigateur Internet, NetFront. Ce modem sera disponible au Japon en juillet pour 12 000 yens (environ 715 francs).



■ **MUSIC.** Codemasters n'en restera pas ■ avec son jeu de DJ, MTV Music Generator 2, sur PS2. L'éditeur anglais compte bien faire le bonheur des DJ en herbe en sortant un sampler se branchant sur la prise USB de la PS2. Avec cet objet, vous pourrez enregistrer vos créations musicales, et les remixer librement dans ■ jeu. Ce sampler sera vendu sur le site www.codemasters.com au prix de 19,99 £ (environ 210 francs).

SONIC ADVENTURE 2

Sonic puissance 2



Prévu en sortie mondiale pour cet été, ce nouveau Sonic sera sans doute LE grand jeu des vacances sur Dreamcast. Le hérisson arrivera juste à temps pour fêter son dixième anniversaire, quasiment au même moment que Consoles+. Champagne!



Après des mois d'attente et une démo époustouflante, nous avons enfin pu jouer à une version plus aboutie de ce second

opus des aventures de Sonic. Nous avons pu découvrir les personnages présents, six en tout, divisés en deux groupes : les héros (Sonic, Tails et Knuckles) et les Dark (Shadow, Dr Robotnik et Rouge). L'équilibre entre les deux camps semble parfait. Sonic et Shadow tiendront les rôles des hérissons supersoniques, Tails et le Dr Robotnik se déplaceront aux commandes d'un robot. Quant à Knuckles et Rouge, leurs spécialités consisteront à planer et à escalader les murs.

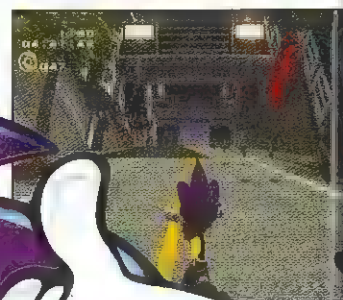
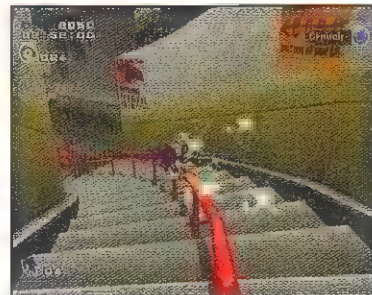
À chacun sa mission

Comme d'habitude, l'histoire tourne autour des émeraudes. Le but principal sera de toutes les récupérer. Sonic commence son périple dans les rues de San Francisco, avec l'armée à ses trousses. Shadow, également présent dans la ville du Golden Gate, doit fuir lui aussi. De son côté, Tails se retrouve dans une prison d'où il devra s'échapper, et Knuckles et Rouge combattent l'un contre l'autre tout en essayant de récupérer des morceaux de cristaux éparpillés. Au fil du temps et de leur progression, ils se rencontreront et devront soit s'allier, soit se détruire. Le jeu s'annonce long et bourré de rebondissements. À noter que la divine Amy et ses amis le Robot et Big disparaissent. Mais peut-être seront-ils disponibles à un moment ou à un autre?

En revanche, les Chaos (les petites bêtes dont il fallait s'occuper dans le premier épisode), devenus indispensables dans la série, vont revenir. Pour le moment, on ne sait pas grand-chose sur eux, si ce n'est que désormais, leurs conseils pratiques de vieux baroudeurs vous aideront à mieux progresser dans l'aventure.

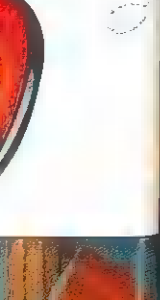
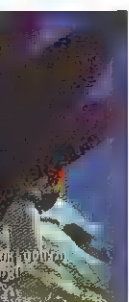
Whoaaa!!!

Graphiquement, le jeu exploite à fond les capacités de la console de Sega. Les niveaux semblent immenses, très colorés et détaillés. La vitesse du jeu est toujours aussi impressionnante, tellement même qu'il n'est pas toujours évident d'apprécier à sa juste valeur la beauté des décors. Pour le moment, les problèmes de caméra ne sont pas entièrement corrigés, mais la Sonic Team travaille à régler ce problème. Faisons-leur confiance.





agne!



EXCITEBIKE 64

TAKE SOME BIG AIR*



NINTENDO 64

Nintendo

© 2000, 2001 Nintendo

TECHNO

■ **PROMOTE FG.** Au Japon, Panasonic va lancer un ordinateur portable original: il sera « tout-terrain » et « waterproof ». Il pourra fonctionner par tous les temps, supportera l'eau, le sable, les températures extrêmes et, bien sûr, un maximum de chocs.



■ **VF4.** Virtua Fighter 4 sera disponible en avant-première en arcade fin mai à Tokyo, pour une courte période, afin de tester un système de carte électronique. Une carte coûte 500 yens (environ 30 F). Il y en aura une dédiée à chaque personnage et elles devraient donner accès à des parties cachées du jeu.

■ **TONY HAWK PRO SKATER 3.** La suite du jeu de skate d'Activision arrivera sur Xbox, PS, PS2, GBA et Game Cube. Le jeu gagnera quelques lieux inédits, comme Paris ou Tokyo, par exemple. On trouvera aussi de nouveaux skaters (Bam Marguera, alias Jackass). Bref, ce troisième volet s'annonce plus beau et plus intéressant, les fans de skate doivent être aux anges. Dernière petite info pour les aficionados, le plus gros skate-park de la côte est des USA, « Skater Island » à Middleton y est complètement modélisé.

■ **STAR WARS.** L'excellent Star Wars Racer aura une suite... sur PS 2, et se déroulera chronologiquement huit ans après le premier épisode paru sur Dreamcast sur PS. Voici les premières photos de Star Wars Racer Revenge Racer 2.



TOKYO XTREME RACER ZERO

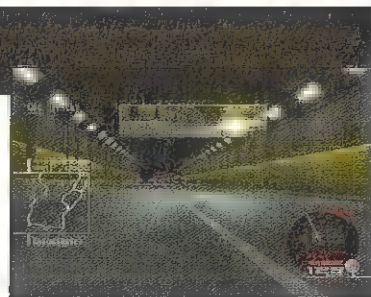
Zéro zéro zéro



Juillet 2001

Testé dans C+ 112, Tokyo Xtreme Racer Zero (ou encore Tokyo Highway Battle Zero) sortira aussi en France. Il était déjà très moyen

en version japonaise, mais là, après avoir pris la claque Gran Turismo 3 en test ce mois-ci, on reste encore plus perplexe... Enfin, le principe des duels sur les autoroutes japonaises reste toujours original.



BOGUE DANS GT3

Le scandale PlayStation 2

Une grosse colère a envahi de nombreux possesseurs de PlayStation 2 au Japon concernant Gran Turismo 3. Il s'avère que ce jeu de course ultime ne tourne pas

sur la plupart de leurs consoles. SCEI a nié les faits durant les trois premiers jours de la sortie du jeu au Japon. Heureusement, la société a tout de même fini par reconnaître ce bogue. Il s'agit en fait d'un problème d'usure. La pièce mise en cause est ni plus, ni moins, que le fameux lecteur de DVD. Dans certaines circonstances, ce dernier ne pourrait plus lire des pistes d'un type donné. Le seul moyen d'y remédier consiste à remplacer le lecteur défaillant par un nouveau.



Mais, là encore, SCEI a fait preuve d'une irresponsabilité honteuse, en refusant d'attribuer ce problème à un défaut, un vice de fabrication, ou à la basse qualité des composants utilisés. SCEI pense de son côté que l'utilisation de produits pour nettoyer la lentille est en partie la cause de ce désagrément. Du coup, Sony en a pris prétexte pour ne pas prendre en charge la réparation, qui coûte 9 000 yens (environ 500 F). Par contre, il a bien voulu concéder les charges de transport.

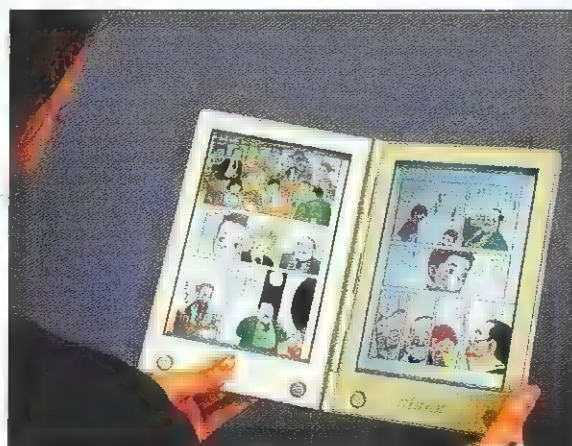
EBOOK

Livre électronique

Ebook Initiative Japan a présenté au Japon, le prototype de sa solution de livre électronique. Développé en collaboration avec NTT et Toshiba, l'appareil est capable d'afficher deux

pages en couleur, et gèrera aussi les caractères japonais. Il pèse 350 g et peut contenir dans sa mémoire interne l'équivalent de 250 pages. Les livres sont téléchargeables sur un site

Internet dédié. Un maximum de livres seront rapidement convertis, et bientôt, l'on trouvera même des magazines et des journaux. On se rapproche de Star Trek, on vous dit!



CONSOLE

Cra

D'accord, Cr n'est plus to avons depou vous ressorti qui, avouons Dans le film, qui porte un s'est recyclé conducteur c limousine. Ga aux dégâts!



BLOODY RO

30



Ete 2001

toujours avec le métamorphose imposantes. Les pas très nombre



Crash Team Racing

D'accord, Crash Team Racing sur PS n'est plus tout jeune maintenant. Nous avons dépoussiéré nos vieux tiroirs pour vous ressortir cette publicité américaine qui, avouons-le, est assez marrante. Dans le film, Crash (enfin, un homme qui porte un déguisement de Crash) s'est recyclé en conducteur de limousine. Gare aux dégâts!



Teufteufteuf...



« Mais nous roulons à deux à l'heure, là ? »

Le cycliste double la voiture.
« Hé, vous abusez ! »

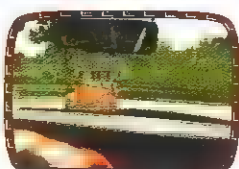
« Mais qu'est-ce que vous faites, chauffeur ? »



« Bon, d'accord, je vais accélérer un peu. »



« Vroummm ! Ah ! Ouch ! »



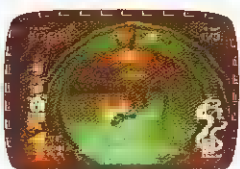
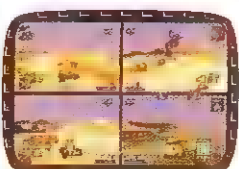
Crissements de pneus et cris...



Klaxons et cris...



« Ah ! ouch ! Non ! Arrêtez ! »

Crash Team Racing. Ne lui laissez pas le volant...
... ou il vous scotchera au siège.

« Eh grand-mère ! »



« Gannellon ? »



« BOOYAH ! »



Crash Team Racing

BLOODY ROAR 3

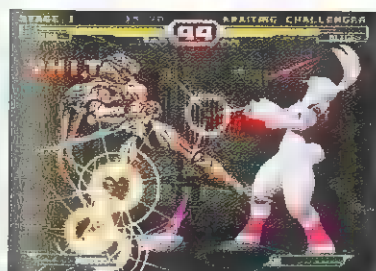
30 millions d'ennemis



Été 2001

La suite du jeu de baston de Hudson revient bientôt. Nous retrouvons certains combattants des deux premiers épisodes, toujours avec leurs aptitudes à se métamorphoser en grosse bêtes imposantes. Les nouveautés ne sont pas très nombreuses, mis à part de

nouveaux combattants, nés sous le signe d'animaux plus « exotiques », tels des langoustines, des insectes ou des chauves-souris. À part cela, PlayStation 2 oblige, c'est bien sûr plus joli à regarder, tout en conservant le même cachet que les précédents. Les coups spéciaux et les effets de lumière donnent beaucoup de pêche aux combats.



BUSINESS

■ **ALLIANCE.** Au Japon, Namco (ultra déficitaire), Square (super déficitaire) ■ **Enix** (vachement bénéficiaire) ont décidé de s'allier. Chacun possèdera ■ % du capital social des deux autres. Une foule d'accords toucheront aussi la distribution. Beaucoup ont vu dans cette opération une prise de contrôle orchestrée par Enix, les deux autres n'ayant pas les moyens de refuser ce « coup de main ».

■ **RÉSEAU PS2.** Les kits réseau PS2, mis en réservation sur le site web de SCEI, ont été liquidés en huit minutes. Mais SCEI s'était bien gardé de préciser le chiffre de kits disponibles : seulement 2000, ce qui expliquerait cet épuisement ■ rapide. Ce kit coûte 25 000 yens (environ 1 500 F) au Japon. Le pack PS2 avec ■ kit coûtera 68 000 yens (environ 4 100 F).

www.neoayato.com

NEO - AYATO

tél : 0491555919

NEO GEO :

FATAL FURY 2	149frs
SAMOURAI SPIRIT 2	349frs
SAMOURAI SPIRIT 3	799frs
THE KOF 99	1499frs
FATAL FURY SPECIAL	249frs
WORLD HEROES 2 Jet	399frs
ART OF FIGHTING 2	399frs
THE KOF 96	749frs

PLAYSTATION JAP :

DRAGON BALL Z 2	399frs
THE KOF 99	399frs
METAL SLUG	399frs
MACROSS VFX	199frs
KENSHIN RPG	399frs
CASTLEVANIA XX	399frs

SUPER FAMICOM :

FAR EAST OF EDEN 0	149frs
FINAL FANTASY 6	349frs
ROCKMAN ET FORTE	349frs
ROCKMAN X 3	399frs
FINAL FIGHT 2	199frs
DONKEY KONG 3	349frs
LANGRISSER	229frs

CONSOLES :

PLAYDIA Neuve + 1 jeu	790frs
JAGUAR Neuve + 1 jeu	599frs
NEO GEO CARTOUCHE jap	
+ world heroes neuf	1499frs
CABLE RGB Néo géo	199frs

SATURN JAP :

SAKURA STEAM RADIO	99frs
STREET F. COLLECTION	299frs
FIGHTING VIPER	49frs
TWINBEE DELUXE	229frs
MYSTARIA 2	249frs
OUT RUN	199frs
SPACE HARRIER	99frs
STRIKER 1945	399frs
BLUE SEED	249frs

NEO GEO-POCKET :

SNK VS CAPCOM	399frs
SONIC	399frs

Nous sommes Numéro 1

de jeux imports en France :
mais pourquoi ???

une grande expérience depuis 1996
des jeux imports.

- le + gros stock Européen en la
matière.

- Le site www.neoayato.com
avec plus de 2000 produits.

Contactez nous du lundi au samedi
de 10h à 19h au 0491555919.

adresse: 92 Cours Lieutaud
13006 Marseille

Petit dragon du futur

ADAPTATIONS

■ **BLEEMCAST.** Ça y est ! Bleemcast va enfin sortir aux USA. Pour mémoire, Bleemcast sert à émuler des jeux PS sur la Dreamcast. Lancez la Dreamcast avec l'émulateur, et chargez ensuite un jeu PlayStation pour pouvoir y jouer. Maintes fois reporté, au point que certains avaient même conclu à l'annulation de sa commercialisation par Bleem, Bleemcast sortira finalement le 1^{er} mai, à 5,95 \$ (environ 43 francs). Attention, ne vous réjouissez pas trop vite ! Cet émulateur ne concernera que Gran Turismo 2 pour l'instant, ce qui explique son prix relativement bas. Mais d'autres Bleemcast suivront, qui seront dédiés à chaque fois à des jeux spécifiques.

■ **KIRIKOU.** Le long-métrage d'animation français n'échappera pas à une adaptation vidéoludique. Kirikou la sorcière sortira sur PlayStation vers septembre 2001.

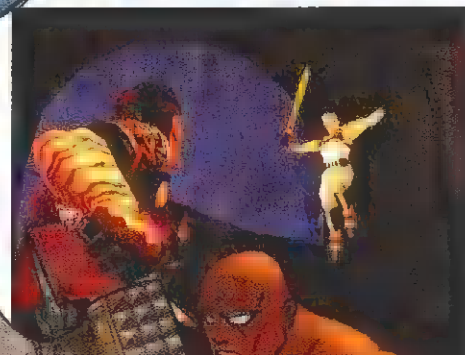
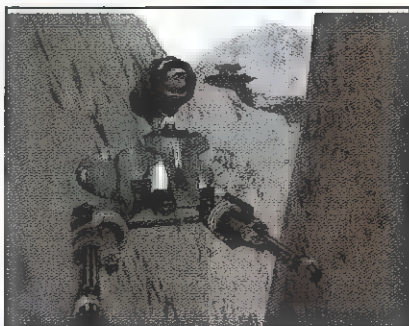
■ **MAX.** Le fameux Max Payne, que l'on attend depuis des lustres sur PC, est aussi annoncé sur PS2. Take Two avait fait baver pas mal de joueurs avec ce jeu d'action en 3D, en incluant des scènes de gunfight à la John Woo, et surtout en s'étalant sur un scénario digne des plus grands films policiers d'Hollywood. Disponible fin 2001 aux États-Unis.

■ **DREAMCAST.** La baisse de prix continue sur la console de Sega. Ainsi, après la machine à 999 F, puis les vieux hits à moins de 150 F, voici les nouveautés à moins de 300 F, et parfois même, moins de 250 F ! Ainsi, les prochains gros titres de Sega (Confidential Mission, Crazy Taxi 2), et les récents (Skies of Arcadia et Daytona USA 2001) bénéficieront de cette politique de bas prix. Comme quoi, il n'y a que les idiots pour revendre leur Dreamcast.



Ce nouveau jeu d'action en 3D pourrait bien accompagner la sortie de la Xbox, et ce de manière exclusive.

Le scénario se déroule dans une Chine futuriste, plongée dans le chaos et retombée dans un univers néo-antique. Les personnages, des spécialistes d'arts martiaux (cela va évidemment de soi), seront confrontés à des technologies de pointe, des robots et des gros guns dignes de Quake III. Distribué par THQ, ce titre est développé par Infinite Machine, une société déjà responsable de Dark Forces et Jedi Knight sur PC. Un tel palmarès est plutôt rassurant sur la qualité du jeu.

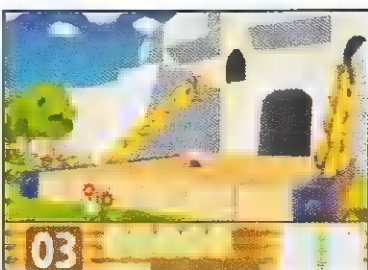


KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Fantôme pour mômes



Un an après sa sortie au Japon (Consoles+ n° 103 - 80 %), Kirby 64 s'apprête à débarquer sur notre territoire. Dans ce jeu



de plates-formes graphiquement très proche de Yoshi's Island, l'adorable petit fantôme rose de Nintendo doit aider une petite fée à retrouver des cristaux disséminés un peu partout sur sa planète (trois par niveau). Comme à l'accoutumée, le héros, gonflé à bloc, pourra gober ses adversaires et ainsi voler leurs pouvoirs. Par exemple, en mélangeant les pouvoirs de la pierre et du feu, on obtiendra une boule de feu détruisant tout sur son passage. Plus Kirby avancera dans les stages, plus les combinaisons seront nombreuses et variées.



D'autres aptitudes seront accessibles, comme la possibilité de gonfler son ventre pour pouvoir s'envoler. Ce titre, relativement facile, constituera un compagnon idéal pour les jeunes enfants.

er arrop er le monde et les autres




UEFA Challenge communique toutes les sensations et les émotions de la compétition de haut niveau. Vous découvrirez les plus grands clubs Européens : l'Olympique Lyonnais, Manchester United, FC Barcelone, Bayern de Munich... ainsi qu'une reproduction photo-raïste des plus grands stades : Parc des Princes, Old Trafford, Nou Camp...

* Retrouvez les plus grandes stars du Football Européen - Fligo, Anderson et Effenberg

* Un mode Multi-Saisons unique avec promotion et relégation des équipes. Bénéficiez de la licence officielle UEFA ath de jouer avec les véritables équipes.

* Utilisation de la Motion-capture afin de reproduire fidèlement toutes les qualités et caractéristiques techniques pour chaque joueur.

© Intergram 2001. All rights reserved.  and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. (c) PlayStation logo. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or reuse of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots are in a version PC Credit photo. Thanks Sanner.

* Exprimez votre talent.



PlayStation 2

Express your talent.*

ASTUCIEUX

■ **KARA.** Notre dessinateur adoré, celui qui a croqué les portraits de tous les testeurs de Consoles+, se lance dans une carrière BD ! Son premier album très prometteur, « Gabrielle », est déjà disponible dans les bacs. Malgré une histoire un peu noire sur fond de religion, on reconnaît bien la patte de Kara. Plus d'hésitations : courez l'acheter !

■ **VOLANT GT3.** Pour la fabrication du volant à retour de force pour la PlayStation 2, Sony a fait appel à l'un des plus gros fabricants de périphériques sur PC : Logitech. Ce volant sera disponible en même temps que Gran Turismo 3, lors de sa sortie européenne, aux environs de juillet 2001. Il pourra être vendu avec le jeu, ou séparément, selon l'état de votre bourse. Mais pour l'instant, nous n'en connaissons toujours pas les prix.



■ **STAR WARS.** Sur Game Boy Advance, on trouvera de tout, c'est sûr. La saga Star Wars est déjà annoncée sur la petite portable de Nintendo. Star Wars Jedi Power Battles, le premier à tenter l'aventure, sera tiré d'Episode One. Sortie prévue aux USA en automne 2001, par THQ.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Un jeu d'aventure, on vous dit !

Après la surprise du mois dernier, Baldur's Gate sur PS2 se découvre petit à petit. Nous avons enfin pu y jouer, et effectivement, nous en sommes quasiment sûrs maintenant, ce jeu va cartonner.

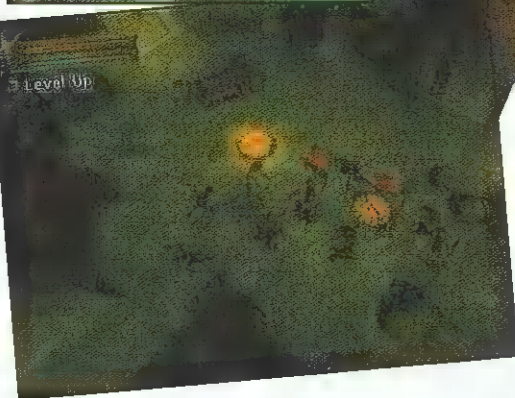
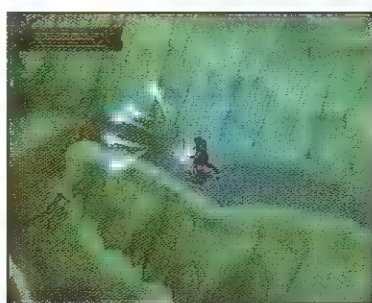
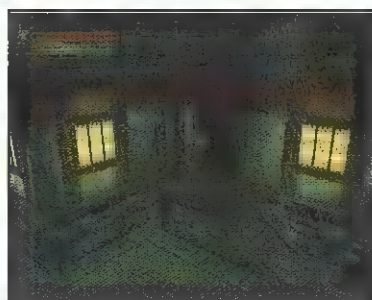


Septembre 2001

Le principe du jeu se rapprochera donc bien du genre de Diablo. Il faudra nettoyer des donjons, placé dans la peau d'un des trois personnages : un guerrier, une guerrière ou un nain. La vue rappelle la traditionnelle 3D isométrique, enrichie de quelques améliorations notables. Il n'est pas possible de faire pivoter la caméra à sa guise, ce qui est plutôt une bonne nouvelle, car ce genre d'options nous amène surtout à nous perdre trop facilement. Comme la caméra est fixée sur le personnage, dans un angle précis, il est donc plus aisé de reconnaître les décors.

La parfaite lumière

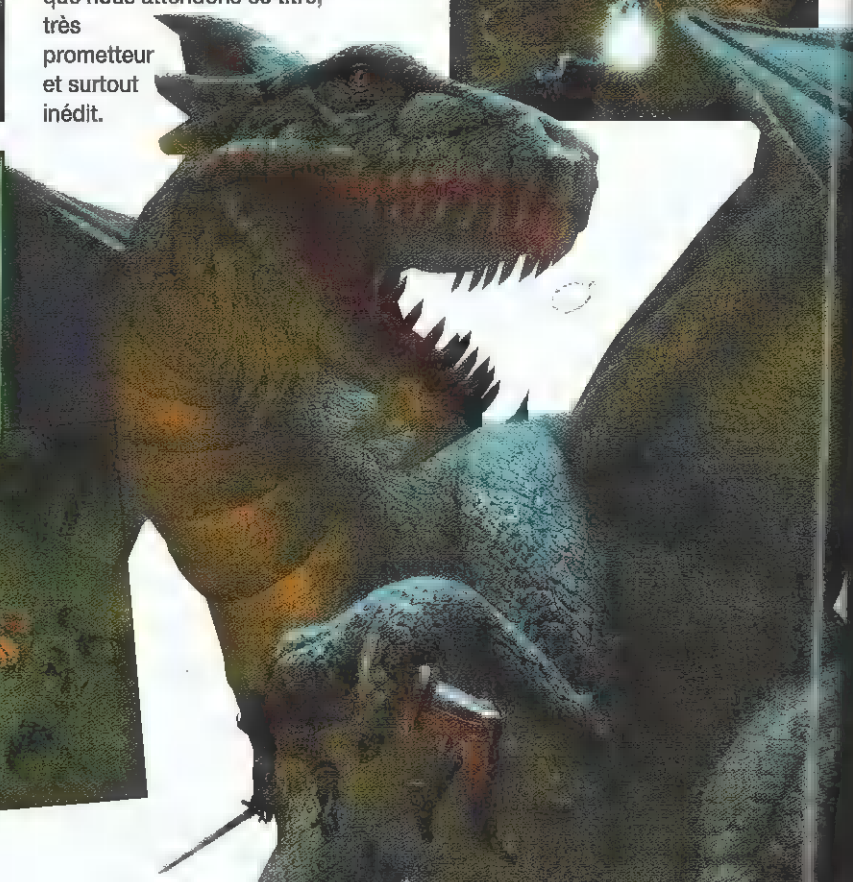
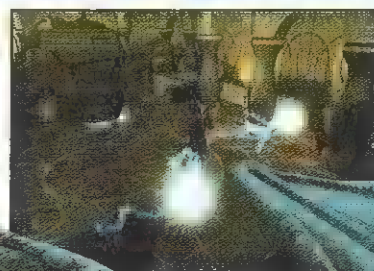
Nous avons surtout été surpris par le soin apporté à l'ensemble. D'abord, la finesse des graphismes est époustouflante. Même sur la résolution d'une télévision, on peut distinguer clairement les détails des



personnages et des décors, comme le mince string porté par l'héroïne, par exemple. Les pouvoirs magiques ont donné de bons prétextes aux développeurs Snowblind pour jouer avec les effets de lumière. Essayez les boules de feu, ou les flèches enflammées : ces projectiles rebondissent sur les murs, avec les effets de lumière en temps réel. De plus, un soin particulier a été apporté aux mouvements de l'eau. Il suffit d'aller tremper ses pieds dans la première fontaine du village pour voir des vagues et des tourbillons se former.

La pierre et le sabre

Enfin, tout ceci ne doit pas faire oublier le genre premier de Baldur's Gate Dark Alliance. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'action, très axé aventure. Il sera donc bien moins bourrin que Diablo, mais aussi, bien moins prise de tête que les véritables Baldur's Gate sur PC. L'inspiration Donjons et Dragons baigne le jeu d'un climat médiéval-fantastique. Les férus du jeu de rôles reconnaîtront quelques monstres emblématiques. C'est donc avec une grande impatience que nous attendons ce titre, très prometteur et surtout inédit.



Tous Astuces
Solutions Complètes
au 02 68 24 68 24
appel ACCUAM

AKK
www.acclan

FUR FIGHTERS

VIGGO'S REVENGE

VOUS NE REGARDEREZ PLUS LES
PELUCHES COMME AVANT !



Roofus : Expert en arts martiaux.
Tireur d'élite. Etant le plus
expérimenté, il est considéré comme le
leader incontesté de la bande.



Chang : Expert en explosifs.
Fin stratège. Son agilité et sa ruse
en font l'un des meilleurs éléments.



Juliette : Experte en combats
rapprochés. Majestueuse et athlétique.
Sa susceptibilité l'incite parfois
à mener la bataille en solitaire.

Acclaim
www.ACCLAIM.COM

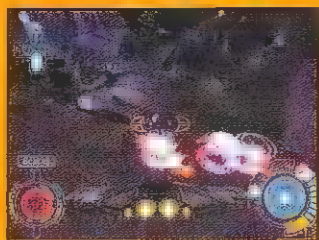
PlayStation 2



XBOX

■ **MATRIX.** Nouveaux rebondissements dans l'adaptation du film déjà culte des frères Wachowsky. Le mois dernier, nous apprenions qu'Interplay avait racheté les droits pour un jeu tiré du film, mettant David Perry aux commandes. Ce mois-ci, c'est Bill Gates qui a allongé la monnaie pour en faire une exclusivité Xbox. Enfin, ce deal (qui se chiffre en millions de dollars) ne durera que six mois, et il ne tiendra que ■ ■ jeu paraît moins de trois mois après les sorties en salle des deuxième ■ troisième épisodes de ■ saga. Avec des délais aussi stricts, on s'interroge sur ■ qualité des jeux à venir. Toutefois, Bill ■ tenu à ce que ■ version Xbox contienne des bonus exclusifs par rapport aux autres versions qui verront ■ jour ensuite, sur d'autres plates-formes.

■ **OUI À LA XBOX.** LucasArts aime Microsoft et le montre. L'adaptation de Starfighter sur Xbox sera assortie de la mention « Special Edition » aux États-Unis. Cette nouvelle version comprendra cinq missions supplémentaires, un mode ■ joueurs plus travaillé et un graphisme plus soigné. Prévu en même temps que la sortie de la Xbox aux États-Unis.



■ **SUS À LA XBOX!** La réaction de Trip Hawkins change de l'attitude générale des développeurs US. Le PDG de 3DO (anciennement fondateur d'Electronic Arts) refuse de collaborer avec Microsoft et de développer des jeux pour ■ Xbox. Après avoir lancé la 3DO ■ y a quelques années (une console américaine qui n'a pas bien marché), Trip ne semble pas très convaincu par ■ projet Xbox.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

L'île aux contrepèteries

Le jeu d'aventure façon PC (c'est-à-dire à la Chevaliers de Baphomet) n'avait pas encore trouvé sa locomotive sur console. Avec l'excellent Escape from Monkey Island qui arrive sur PS2, les consoleux pourront enfin découvrir et apprécier ce genre si prisé.



Juillet 2001

Guybrush Threepwood, jeune pirate d'eau douce, a décidé de rejoindre l'île de Méléé, où sa tendre et jeune épouse, Elaine Marley, siège en tant que gouverneur. Mais, à son arrivée, les choses ne s'avèrent pas aussi roses que prévu. Elaine, déclarée morte, disparue en mer, a été évincée de

son poste à responsabilité. Le nouveau gouverneur a même ordonné la destruction de son manoir. Ce quatrième épisode de Monkey Island commence donc très fort. Après trois épisodes sortis sur PC ces dix dernières années, la saga Monkey Island est devenue une série culte dans le genre aventure-prise de tête.

Glisser dans la piscine

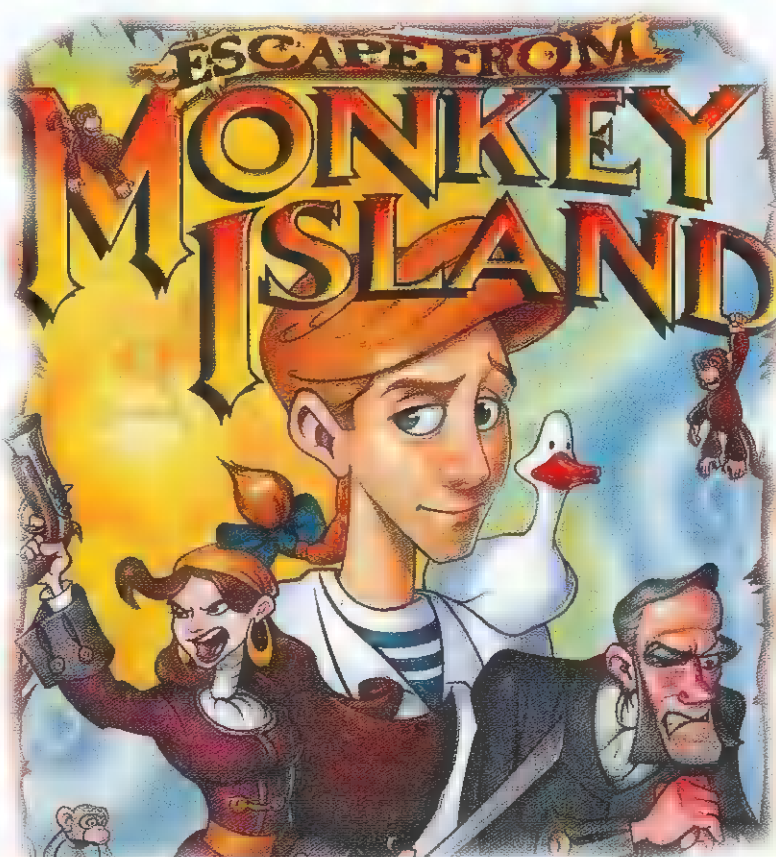
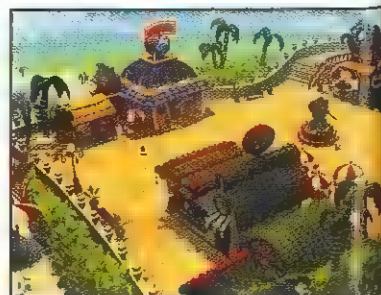
Fil conducteur de la saga, on retrouve à chaque fois un humour décapant, parfois même méchant, et des énigmes fonctionnant selon une logique délirante. C'est donc tout naturellement que cette adaptation du quatrième épisode sur PS2 reprend ces ingrédients explosifs. De plus, la localisation française est



grandiose! Jeux de mots à la c..., allusions à la culture française (comme le Club Med, par exemple!), contrepèteries foireuses, les amateurs vont être aux anges. L'aventure est aussi parsemée d'épreuves frisant le ridicule. Il y a le « bras d'insulte », qui comme son nom l'indique, consiste à insulter son adversaire lors d'un bras de fer. Il y a aussi la baston avec les singes, épreuve qui consiste à gueuler des onomatopées à l'adresse d'un chimpanzé. Celui qui gagne porte un coup à l'adversaire, comme dans Street Fighter ou Mortal Kombat, par exemple.

Folle de la messe

La version PS2 semble donc respecter l'esprit original de Monkey Island. En tout cas, l'adaptation devrait être à la hauteur de nos espérances, grâce à un graphisme très fin et, à la grande surprise de tout le monde, sans les effets d'escaliers habituels aux jeux PS2. Les scènes cinématiques sont grandioses. Rappelons pour finir qu'Escape from Monkey Island constituait une référence sur PC, et que sur PS2, il est bien parti pour s'imposer comme le meilleur! Par contre, il présentera les défauts récurrents au genre, à savoir, des énigmes bien trop tordues pour en venir à bout sans soluce. Mais avouons que celui-ci est nettement plus facile que les Chevaliers de Baphomet, et que l'humour réjouissant de l'ensemble motivera le plus grand nombre.



STAR WARSTM SUPER BOMBAD RACINGTM



STAR WARS COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU !

- 9 circuits différents • Plus de 25 gadgets
- 8 personnages Star Wars et des invités mystère...
- 6 modes de jeu • Mode multijoueurs



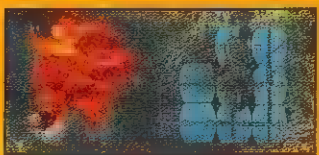
PlayStation 2



■ **FOURMIZ.** *Fourmiz* est le quatrième film de l'histoire du cinéma à être réalisé entièrement en images de synthèse. La vie de (une fourmi), bascule le jour où il rencontre la princesse Bala. Un scénario intéressant, des images d'une grande qualité, des doublages réalisés par de grands acteurs français ■ des bonus à gogo. Dreamworks, disponible. 1 h 20.



■ **LE PACIFICATEUR.** Quand George Clooney laisse au placard sa blouse blanche du docteur des Urgences, c'est pour mieux enfiler son costume des Forces spéciales. Aidé de la ravissante Nicole Kidman, une spécialiste du nucléaire, nos deux héros vont tenter de mettre la main sur une ogive dérobée par des terroristes. Spectaculaire et bien rythmé. Dreamworks, disponible. 1 h 59.



■ **THUNDERBIRDS.** Avant les films d'animation de personnages en pâte à modeler, il y avait les *Sentinelles de l'air*, marionnettes animées par des fils (presque) invisibles. Les *Thunderbirds*, série culte, débarquent sur deux DVD. Deux longs métrages d'une heure trente : *L'Odyssée du Cosmos* et *Lady Pénélope*. Une merveille du genre. Fox Pathé Europa, disponible. 1 h 26.



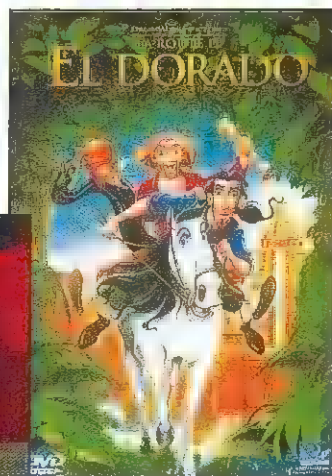
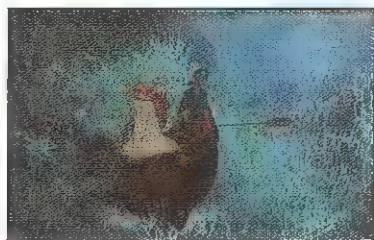
LA ROUTE D'EL DORADO

La Cité d'or

Au début du XVI^e siècle, les Espagnols se lancent à la conquête de nouveaux mondes et font route vers les Amériques. Deux passagers clandestins, Miguel et Tulio, et un cheval, Altivo, parviennent à échapper à la vigilance des gardes et s'enfuient à bord d'une chaloupe. Ils s'échouent sur une terre inconnue, en Amérique du Sud, et ne vont pas tarder à découvrir l'El Dorado, la légendaire cité d'or. Dreamworks (*Fourmiz*, *Le Prince d'Égypte*, *Titan A.E.*, *Anastasia...*), comme à son habitude, propose un dessin animé d'une grande qualité technique. On appréciera avant tout la qualité des très nombreuses images de synthèse mêlées aux dessins traditionnels (le rendu des

vagues lors de la tempête est étonnant de réalisme) et également celle des animations. La musique, signée Elton John, une nouvelle fois, n'est pas déplaisante. De nombreux bonus, comme le making of du dessin animé, entre autres, sont disponibles. Seule ombre à ce magnifique tableau, le manque de richesse du scénario et la durée du dessin animé, un peu moins d'une heure vingt seulement.

Éditeur	DreamWorks
Genre	dessin animé
Réalisateurs	Éric Bergeron & Don Paul
Acteurs	voix de Kevin Kline, Kenneth Branagh et Rosie Perez
Audio	anglais et français 5.1
Sous-titres	anglais et français
Durée	1 h 20
Sortie	disponible
Verdict	★★★

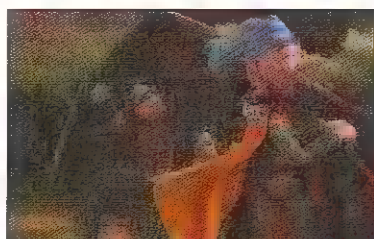


LES CHEFS-D'ŒUVRE DU STUDIO AARDMAN

Pâte à modeler

Si les Studios Aardman se sont fait un nom grâce aux personnages de Wallace & Gromit et, plus

récemment, par le long métrage *Chicken Run*, on connaît par ailleurs bien peu leurs débuts dans l'animation. Ce DVD propose de découvrir huit courts métrages d'animation, tous réalisés entre 1990 et 1996 : *Le confort électrique*, *Pib et Pog*, *Le cochon de Wat*, *L'avis des animaux*, *Adam*, *Jamais sans mon sac à main*, *Love me love me not* et enfin *Rex the Runt*. Huit courts métrages d'excellente qualité, bourrés d'humour « so british ». Une prouesse technique comme on aimerait en voir plus souvent. Une heure de pur plaisir.



Éditeur	Éditions Montparnasse
Genre	film d'animation
Réalisateur	Studios Aardman
Acteurs	—
Audio	anglais et français Dolby Digital Stereo 2.0
Sous-titres	anglais et français
Durée	56 mn
Sortie	disponible
Verdict	★★★★



HOLLOW

L'h

Sebastian C... travaille avec... chercheur sur... plusieurs ter... parvient enfi... principe à d... soif de veng... sa petite ami... des scientifi... pousse à tes... d'invisibilité... Ce pouvoir in... la tête et le D... une bête asso... d'une folie m... Réalisé par P... Instinct, Robo... Showgirls, Sta... Hollow Man n... invisible cruel... violent. Si le ■



LES RIVIÈRES

Pola



Deux flics aux m... différentes se vo... affaires singulièr... Réno), flic d'exp... une série de crim... horribles. Kerker... est un flic en déb... chargé d'éclaircir... d'une sépulture j... enquêtes qui sen... complètement di... pourtant, les amè... de concert sur un... Adapté du roman... Christophe Grang... pourpres est le dé... de Mathieu Kass... Assassins...). Con

HOLLOW MAN

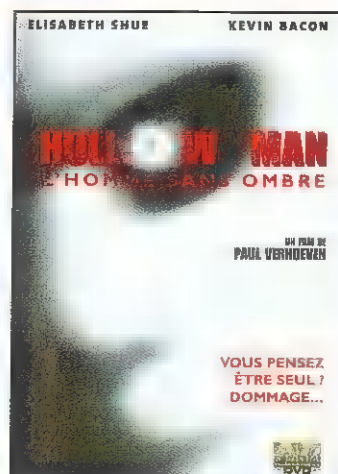
L'homme sans ombre

Sebastian Caine (Kevin Bacon) travaille avec une équipe de chercheur sur l'invisibilité. Après plusieurs tentatives infructueuses, il parvient enfin à appliquer ce principe à différents mammifères. La soif de vengeance (il découvre que sa petite amie a une liaison avec l'un des scientifiques de son équipe), le pousse à tester les effets d'invisibilité sur sa propre personne. Ce pouvoir incroyable lui fait tourner la tête et le Docteur Caine devient une bête assoiffée de sang, pris d'une folie meurtrière. Réalisé par Paul Verhoeven (*Basic Instinct*, *Robocop*, *Total Recall*, *Showgirls*, *Starship Troopers...*), *Hollow Man* nous offre un homme invisible cruel et particulièrement violent. Si le scénario manque de

consistance, les très nombreux effets spéciaux valent à eux seuls le détour. Un logiciel spécial a d'ailleurs été développé pour concevoir l'ensemble des trucages numériques afin de rendre les contractions musculaires et autres mouvements internes du corps humain aussi réalistes que possible. On remarquera la scène finale du film, particulièrement étonnante.

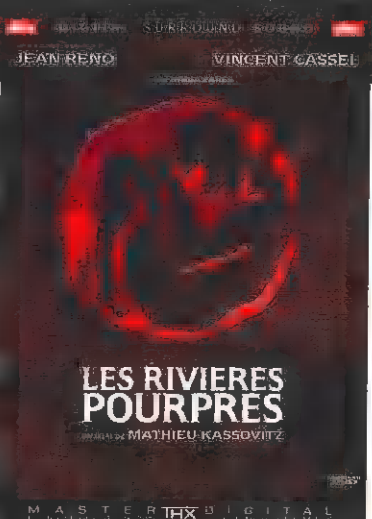


Editeur	Gaumont Columbia
Genre	fantastique
Réalisateur	Paul Verhoeven
Acteurs	Elisabeth Sue et Kevin Bacon
Audio	anglais et français 5.1
Sous-titres	anglais et français
Durée	1 h 48
Sortie	Disponible
Verdict	★★★



LES RIVIÈRES POURPRES

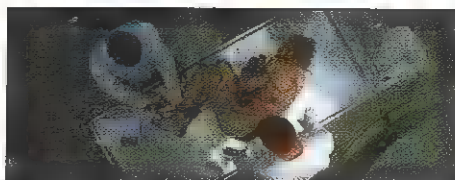
Polar noir



Editeur	Gaumont Columbia
Genre	thriller (interdit -12 ans)
Réalisateur	Mathieu Kassovitz
Acteurs	Jean Reno, Vincent Cassel et Nadia Farès
Audio	français 5.1 DTS (2 DVD) THX
Sous-titres	français
Durée	1 h 42
Sortie	disponible
Verdict	★★★

Deux flics aux méthodes bien différentes se voient confier deux affaires singulières. Niémans (Jean Reno), flic d'expérience, enquête sur une série de crimes particulièrement horribles. Kerkerian (Vincent Cassel), est un flic en début de carrière. Il est chargé d'éclaircir la profanation d'une sépulture juive. Deux enquêtes qui semblent complètement différentes et qui pourtant, les amèneront à travailler de concert sur une piste unique... Adapté du roman éponyme de Jean-Christophe Grangé, *Les rivières pourpres* est le dernier film en date de Mathieu Kassovitz (*La haine*, *Assassins...*). Comme dans tous ses

films, on retrouve toujours la même passion qui l'anime: le soin apporté aux images, mais aussi ce besoin particulier, quasi obsessionnel, de cogner sur les skinhead et de se fiche des forces de l'ordre... Un thriller très efficace qui contient quelques scènes particulièrement difficiles.



news DVD

■ **UN AIR DE FAMILLE.** Réalisé par Cédric Klapisch et Bacri, *Un air de famille* réunit, dans un café, Jean-Pierre Bacri, Jean-Pierre Darroussin, Catherine Frot, Agnès Jaoui et Claire Maurier. Ce soir, c'est jour de fête car c'est l'anniversaire de Yolande. C'est aussi la fête pour nous, spectateurs, grâce à des dialogues tirés à quatre épingles et à des acteurs plus vrais que nature. Le jeu d'actrice de Catherine Frot est splendide. Un Bacri fidèle à lui-même, blasé, mais authentique, comme on l'aime. Studio Canal, disponible. 1 h 46.



■ **SCREAM 2.** Wes Craven surfe sur la vague du succès et propose le deuxième épisode de la trilogie des *Scream*. Sidney, séduisante étudiante à Windsor, a survécu à la tuerie de Woodsboro. Mais le tueur est de retour et, une fois encore, il n'est vraiment pas content. Quand on ne s'y attend pas, notre tueur masqué fait couler le sang à grands coups de couteau bien aiguisé, planté là où ça fait mal. Studio Canal, disponible. 1 h 56.



Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette pour Dreamcast™ 99F00	Mémoire 4 Mo pour Dreamcast™ 99F00	VGA Box pour Dreamcast™ 159F00	Mémoire 4 Mo pour Playstation™ 99F00	Mini PS Hacker pour Playstation™ 69F00
+ de 100 REFERENCES				
achetez en toute liberté sur internet				
OMINFO				

www.ominfo.com

OMINFO.COM - BP 207 - 52006 CHAMMONT CEDEX
Tél. 03 25 31 47 26 - Fax 03 25 31 69 79

MANGAS

■ **SLAM DUNK.** Après avoir vaincu Shoyo, Sakugari et son équipe doivent affronter « les Rois de Kainan », un club redoutable qui participe à la compétition interlycées pour dix-septième fois. L'équipe de Shohoku surprend tout le monde par la motivation dont elle fait preuve...

■ **AH! MY GODDESS.** On ne se lasse pas de cette série. Nous en sommes maintenant au dixième volet. Keichi refuse toujours d'exprimer ses sentiments à sa belle déesse, de nouveaux personnages viennent envahir le monde de notre héros. Un manga en or à posséder obligatoirement.



■ **ON THE WEB.** Le site perso de Damien, 22 ans et fidèle lecteur de Consoles+ s'adresse à tous les passionnés de jeux vidéo et de mangas. Vous y trouverez des tas d'infos, des planches originales, ainsi que des doublages hilarants de vos dessins animés préférés. À voir absolument.

<http://perso.worldonline.fr/passagesecret/>



POKÉMON

Et Pika chut...



La folie Pokémon est partout, même dans le manga. Sauf qu'ici, l'histoire n'a rien à voir avec celle que vous connaissez à travers les jeux ou la série télé. Shu est un

jeune dresseur qui part à la recherche des Pokémon. Son but principal n'est pas de remporter un quelconque tournoi, mais de remplir son Pokédex. Il est accompagné du très célèbre Pikachu. Grâce à un « translateur », il peut dialoguer avec tous les monstres de poche qu'il rencontre. Graphiquement, ce



manga est on ne peut plus classique : fin et mignon. Cependant, cette version BD ■ laissée tomber l'esprit « cul-cul-la-praline » du dessin animé (tout le monde est beau et gentil). Les scènes en deviennent donc

hilarantes. Ceux qui détestaient la souris électrique et ses amis vont vite changer d'opinion. Quant aux fans de la première heure, ils seront aux anges. Un titre aussi indispensable que Dr Slum ou Le Collège fou fou fou (si vous aimez).



KYO

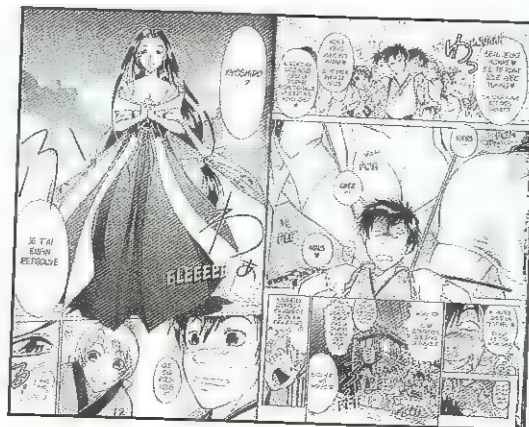
Le yin et le yang



Kyo est l'œuvre d'un tout nouvel auteur de manga. Ce premier volet augure du meilleur pour la suite. Kyoshiro Mibu est un pharmacien qui parcourt le Japon médiéval pour secourir ses congénères. Yuya Shiina, une jeune et belle chasseuse de primes pense qu'il est en fait Kyo-Yeux-de-Démon, un tueur sanguinaire qui ■ sévit au cours de la

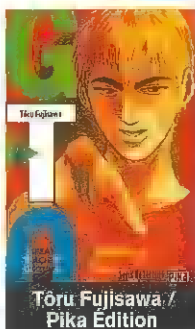
bataille de Sekigahara. Ses doutes cessent lorsqu'ils se retrouvent aux prises avec une bande de malfrats. Notre héros possède deux personnalités totalement différentes : le yin et le yang. Depuis sa première parution dans l'hebdo Shûkan Shônen Magazine, le succès de Samurai Deeper Kyo ne cesse de s'affirmer. L'auteur nous offre ici un manga bien fait avec

un bon paquet d'humour, des combats sanguinaires et un zeste d'érotisme. Excellent et prenant.



GTO

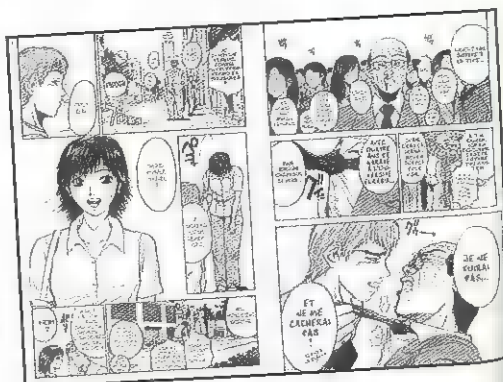
Enfin la suite !



Le deuxième volet de GTO est enfin disponible. Ce manga narre les aventures d'Onizuka, un ancien loubard qui rêve de changer de vie. Il se tourne alors vers l'enseignement afin d'approcher les étudiantes et assouvir ses fantasmes. Mais il va vite se rendre compte que le métier de prof n'est pas de tout repos... Même si

l'histoire semble banale, les scènes se suivent et ne se ressemblent pas. Un passage humoristique peut vite se transformer en mélodrame. Graphiquement, GTO (pour Great Teacher Onizuka) est bien réalisé. Seul reproche, le style n'est jamais le même au fil des pages. On passe d'une rapide esquisse à un gros plan ultra détaillé ; voire confus. Cependant, et contrairement à d'autres mangas du même genre, on rentre tout de suite dans

l'univers de ce professeur un peu rebelle. Vivement la suite...



ACHETEZ-VOUS UNE CONDUITE !

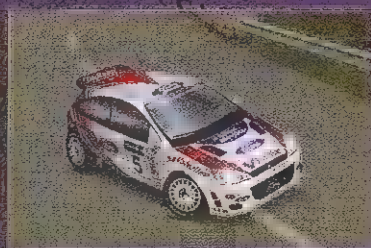
colin mcrae rally 2.0

169 F*

"LA référence des jeux de rallye" - Gamespot.fr

"Bijou de beauté et de réalisme" - Jeux Vidéo Magazine

"Le meilleur jeu de rallye toutes consoles confondues" - PlayStation Magazine



10/10

Gamespot.fr

18/20

Jeux Vidéo Mag

9/10

PlayStation Mag

169 F*



TOCA World Touring Cars™



"L'une des meilleures simulations de course" - Consoles

"In-con-tour-nable ! ...Une sacrée référence" - PlayPower

"A posséder absolument" - Gamespot.fr



92%

Consoles

18/20

PlayPower

9/10

Gamespot.fr





Eidos, trois is

Eidos se prépare à sortir trois titres développés par Core sur PS2. À cette occasion, nous avons été invités à jeter un coup d'œil sur les très prometteurs Project Eden et Herdy Gerdy. Et tant qu'à faire, nous en avons profité pour découvrir les premiers tours de pales du Thunderhawk III. Zano vous dit tout...

Project Eden

Massacre en finesse...

On vous a déjà parlé de ce jeu orienté action/aventure dans lequel on dirige un commando de quatre personnages. Le but consiste à infiltrer, en partant du toit, un immense immeuble infesté d'ennemis en tout genre. Chaque perso possède des aptitudes propres, et c'est de cette complémentarité qu'il faudra jouer pour venir à bout de la mission. Par exemple, la fille du groupe, une experte en informatique, vous sera utile pour hacker les ordinateurs. Et comme en plus elle se déplace très rapidement, elle se révélera vite indispensable lors des phases d'action. Le robot, lui, insensible à la chaleur, pourra se glisser dans des passages risqués afin de libérer la voie pour ses coéquipiers... D'autre part, les persos possèdent des petits gadgets qu'il faudra utiliser pour progresser. Par exemple, la caméra volante permet d'explorer des salles lointaines et donc de repérer les pièges et les ennemis. Quant au mini-robot téléguidé, il est idéal pour passer dans les petits trous.

Coordonner les actions

Certes, communiquer et jongler avec les quatre personnages paraît un peu compliqué au premier abord, mais la présentation à laquelle nous avons assisté nous a convaincus du contraire. En effet, deux ordres peuvent être donnés à un seul ou à l'ensemble des coéquipiers : « suis-moi » ou « attendez ici ». Un menu très simple permet de se mettre dans la peau de n'importe quel perso à tout moment. Enfin, l'autre aspect intéressant du jeu réside dans ses phases de shoot. Avec un arsenal conséquent et plusieurs vues proposées, les séances de blast promettent d'être animées et assez violentes. Côté réalisation, même si la version présentée était loin d'être terminée, elle nous a quand même fourni quelques indices : la modélisation de l'immeuble et des salles est réussie, et l'ambiance sera soignée. Pad en main, les commandes nous ont semblé simples et

efficaces, et les mouvements des personnages se sont avérés particulièrement réalistes et précis... Annoncé pour fin mai 2001, Project Eden risque encore d'être retardé.



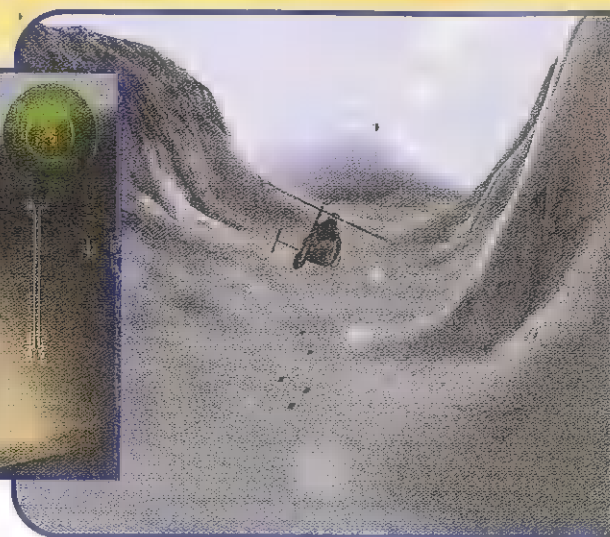
The Hélicoptère

Sans doute le plus connu, ce jeu de la PS2 d'arcade est piloté un hélicoptère jusqu'au bout du monde. Les joueurs de la série de la série, notamment l'appareil : spécialiste des commandes arcade, pas de la série. Plusieurs vues extérieures, dernière qu'il est précis.

Guerre
Le point fort de votre arsenal d'adversaires téléguidés, passant par Visuellement l'assistance bien modélisée sont superbement décors nous l'horizon un aussi nous inachevée...

trois fois Core

wip



Thunderhawk III

Hélicoptère explosif !

Sans doute quelques adeptes du shoot connaissent la série des Thunderhawk, notamment l'excellent volet sorti sur PlayStation en 1995. C'est donc au tour de la PS2 d'accueillir ce jeu dans lequel on pilote un hélicoptère de combat armé jusqu'au rotor, et où l'on shoote tout ce qui passe à portée de missile : tanks, hélicos, jets... Les ingrédients qui ont fait le succès de la série ont apparemment été conservés ; notamment le pilotage assez simple de l'appareil : un RAH-66 Commanche pour les spécialistes. Pas de prise de tête donc avec les commandes : on est dans un jeu orienté arcade, pas dans une simulation. Plusieurs vues sont proposées : une extérieure, une depuis le cockpit, et une dernière qui s'avère idéale pour les shoots précis.

Guerre i-tech

Le point fort du jeu réside dans la variété de votre arsenal, ainsi que celui des adversaires. Tout y est : des missiles téléguidés aux canons automatiques, en passant par les visées infrarouges. Visuellement, le jeu n'a pas enthousiasmé l'assistance. Certes, l'hélicoptère est très bien modélisé et ses divers mouvements sont superbement retranscrits, mais les décors nous ont semblé un peu pauvres et l'horizon un peu trop brumeux. Enfin, bon, là aussi nous étions devant une version inachevée... Verdict avant Noël 2001.





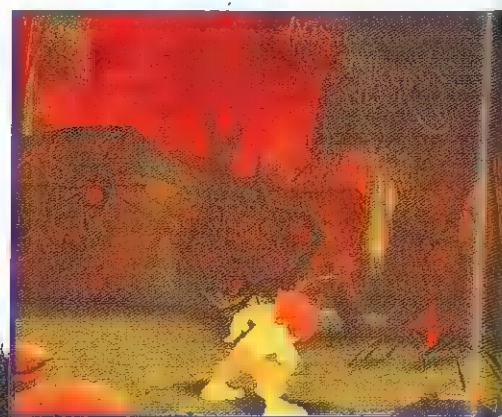
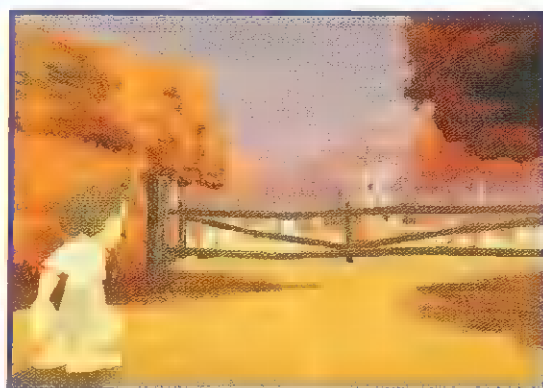
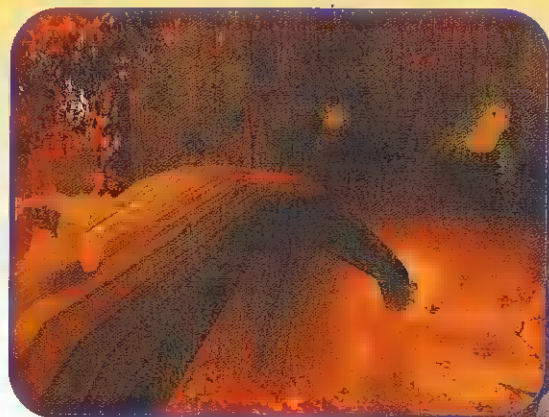
Herdy Gerdy

Gerdy chante bien !

Pour finir, nous avons eu droit à quelques explications sur Herdy Gerdy, et nous avons pu voir un bon nombre de niveaux et de phases de jeu. Sincèrement, ce titre nous semble encore assez mystérieux, car le mélange aventure, action, puzzle et stratégie se fait plutôt rare sur nos consoles. On incarne donc un petit garçon nommé Gerdy qui a pour objectif de rassembler le plus d'animaux possible. Une simulation de berger quoi... Dépourvu d'armes, notre héros n'a que quelques objets à sa disposition (flûte, bâton magique, boussole...). C'est donc votre aptitude à protéger et guider les animaux qui déterminera vos chances de succès. En effet, les prédateurs sont nombreux, et il y a fort à parier que votre concurrent vous mettra des bâtons dans les roues.

Un univers magique

Vous l'avez compris, Herdy Gerdy s'adresse principalement aux jeunes joueurs, ce qui explique sans doute pourquoi les développeurs tiennent à tout prix à le sortir avant Noël. De plus, l'univers à travers lequel on évolue n'est pas sans rappeler certaines productions Disney. Il s'agit en effet d'un monde vivant, animé, très coloré, presque féérique ; et pour couronner le tout, la finesse graphique est au rendez-vous. La PS2 semble vraiment bien exploitée, et l'on assiste à de superbes effets de lumière, couplés à de très bons mouvements de caméra. Bref, le jeu s'annonce très prometteur sur le plan de la réalisation, mais son concept particulier risque de laisser nombre de gamers de marbre. Réponse en fin d'année peut-être...



C de

Vous n'avez
entendu
pourtant
appliquée
premiers
recherche
domaine
En associ
Masa pe
de ce qui
meilleur j
temps ré
Switch, a

Le jeu es
ans sur
mois su
sur PC pour
et Dreamcas
l'année. Ce
gérer toutes
guerre du G
Conflict Zone
habituel dans
déplace de d
bas, mais pe
Au plus près,
détaillée, con
like ; au plus
que le jeu n'e
paysage est l
console, puis
temps réel ne
angles de car

Intelligence

Le second élé
révolution de
nombre d'idée
essentiellement
artificielle dév
Direct IA. C'es
de Paris, Brigh
chercheurs de
moteur de vie
notions d'adapt
moteur ouvre
les application
sûr, Direct IA f
Par exemple, s
hélico, il s'en s
façon tout à fa
mobile. Les un
types de comp

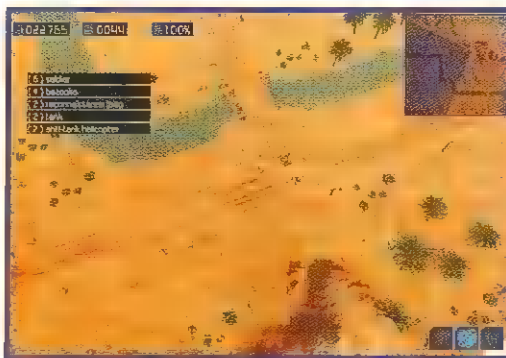
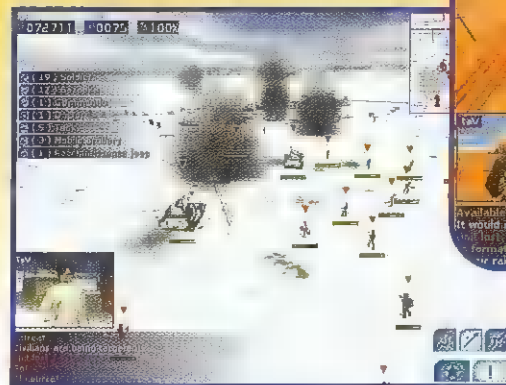
Conflict de canard

Vous n'avez probablement jamais entendu parler de Masa. Et pourtant Mathématiques appliquées SA est l'un des premiers laboratoires de recherche indépendants dans le domaine des sciences cognitives. En association avec Ubi Soft, Masa peaufine le développement de ce qui pourrait devenir le meilleur jeu de stratégie en temps réel : Conflict Zone! Soldat Switch, au rapport!

Le jeu est en développement depuis trois ans sur PC, un an sur Dreamcast et six mois sur PS2. Il sera d'abord disponible sur PC pour arriver ensuite sur PlayStation 2 et Dreamcast aux alentours de la fin de l'année. Ce stratégie temps réel permettra de gérer toutes sortes de conflits modernes : guerre du Golf, siège de Sarajevo, etc. Conflict Zone est tout en 3D, ce qui est peu habituel dans ce genre de jeu. La caméra se déplace de droite à gauche et de haut en bas, mais peut aussi zoomer ou dézoomer. Au plus près, on peut voir une action très détaillée, comme si on était dans un Doom-like ; au plus loin, on a presque l'impression que le jeu n'est plus en 3D tellement le paysage est large. Une exclusivité sur console, puisqu'aucun jeu de stratégie temps réel ne proposait une action en 3D aux angles de caméra libres.

Intelligence artificielle

Le second élément original, c'est la révolution de l'IA, qui contient un grand nombre d'idées très intéressantes. Elle est essentiellement due au moteur d'intelligence artificielle développé par Masa et nommé Direct IA. C'est au sein de leurs laboratoires de Paris, Brighton et Pékin, que les chercheurs de Masa ont développé ce moteur de vie artificielle, centré sur les notions d'adaptation et de motivation. Ce moteur ouvre de nouvelles perspectives dans les applications d'intelligence artificielle. Bien sûr, Direct IA fait des merveilles sur le soft. Par exemple, si un tank est attaqué par un hélico, il s'en sortira en se rapprochant de façon tout à fait autonome vers une DCA mobile. Les unités peuvent adopter trois types de comportement, strict, modéré, et



défensif. En mode strict, elles obéiront aux ordres et se rendront au point indiqué sans broncher ; en mode modéré, elles chercheront à trouver le moyen le plus sûr pour s'y rendre ; en mode défensif, elles ne s'y rendront que si elles peuvent survivre... Un autre exemple, bluffant, nous a été donné par l'équipe de Masa lors de notre visite dans leurs locaux. En mode strict, une de vos troupes se trouve devant un pont, vous la forcez à le traverser et elle est exterminée par l'ennemi qui l'attend de l'autre côté. Lorsque vous donnerez le même ordre aux autres unités, en mode modéré cette fois, elles feront un détour et établiront même une stratégie pour parer au mieux les attaques adverses.

Gestion innovante

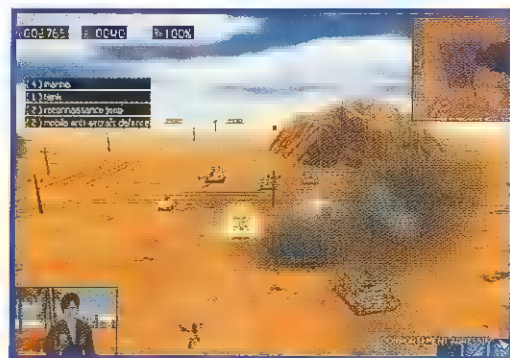
Autre point intéressant, on peut confier sa base à quatre colonels, qui la commanderont de quatre façons différentes : secours de civils, stratégie offensive, défensive ou héliportage. Ils s'occuperont de la base de manière autonome, ce qui vous permettra de gérer des batailles très éloignées. L'action se veut réaliste et met en scène des conflits entre l'UCP (les gentils) et le GOST (les méchants). Masa innove encore avec la prise en compte des médias et des civils. Cet élément nouveau remplace l'argent et l'arbre technologique, habituellement dépendants de l'extraction des ressources environnantes.



Pour obtenir des financements qui permettront d'acquérir de nouvelles technologies, il faudra entretenir votre cote de popularité. C'est elle qui détermine l'ampleur de votre budget et de vos possibilités technologiques.

Masaaaa !!!!!

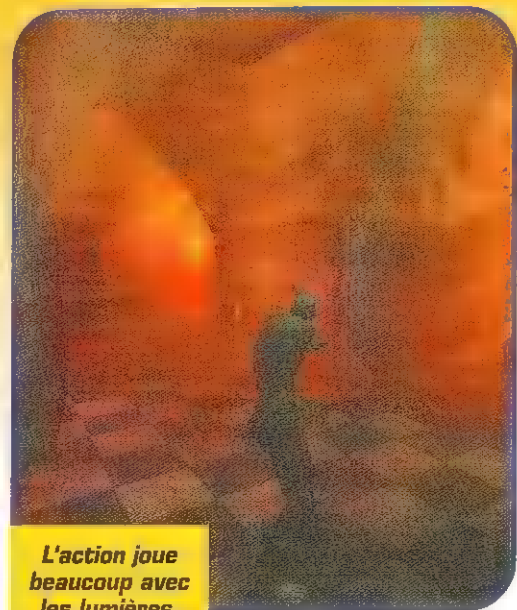
Pour faire monter votre cote, vous devez secourir les civils des villages entourant votre base et leur donner des cannelloni sauce tomate. Il faut construire un camp de réfugiés quand on incarne les gentils, un camp d'incorporation militaire quand on joue les méchants ! Bien que l'on ne puisse pas juger le programme puisqu'il est en cours de développement, on peut affirmer sans peur que le plus complet et le plus intéressant des jeux de stratégie temps réel s'apprête à débarquer sur PC, PS2 et DC. Les versions DC et PS2 posséderont des interfaces bien à elles et il ne devrait pas être possible de jouer au clavier ni à la souris sur console, et c'est bien dommage !



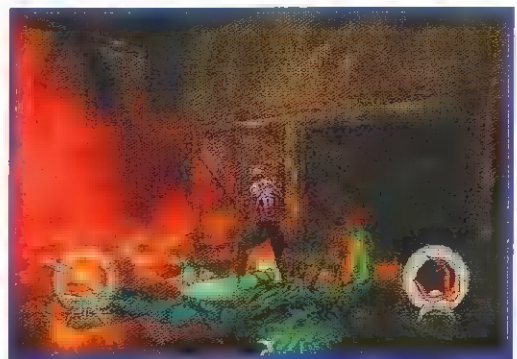


Acclaim m a

À l'époque de sa sortie sur PlayStation, Dreamcast et N64, le premier Shadowman avait surpris son monde grâce à une ambiance très glauque frôlant parfois l'insupportable. Apparemment, la recette a séduit, et Acclaim ■ décidé d'en développer la suite, cette fois-ci sur PS2. Già l'a vu !



L'action joue beaucoup avec les lumières.



Le scénario commence par une baston sanglante dans un bar...



Toujours développé dans les studios de Teeside en Angleterre, ce deuxième épisode se déroule chronologiquement après la fin du premier volet. Cette fois, le héros fait équipe avec un certain Thomas Deacon, un chasseur de vampires estropié dès le commencement. Leur but sera d'empêcher le règne des démons sur Terre. Le principe de jeu ne change pas beaucoup du premier épisode, et Shadowman 2econd Coming (c'est le titre exact) reste un jeu d'action 3D avec le personnage vu de dos. Par contre, il a quelque peu abandonné son côté malsain et salle de tortures, pour faire place à plus de mysticisme. Toutefois, l'ensemble reste toujours très gore, l'hémoglobine coulant à flots.

Doom-like déguisé

Shadowman 2 sur PS2 se rapprochera donc du style de jeu de MDK2, et d'ailleurs son maniement s'en approchera. La commande analogique de gauche servira à avancer, mais aussi à se déplacer latéralement, façon « strafe » comme dans les Doom-like. La commande analogique de droite dirigera le regard, en haut ou en bas, à gauche ou à droite. Donc, pour se déplacer, il faudra combiner ces deux commandes. Un peu déroutante au début, cette maniabilité demandera un petit temps d'adaptation. Le personnage de Shadowman/Mike pourra aussi tenir deux armes en même temps, une dans chaque main, et pourra donc viser deux cibles simultanément, un peu comme dans les gunfights des films de John Woo. Et, malheureusement, le jeu gardera aussi quelques défauts de l'épisode précédent, dont ses séquences de plates-formes bien fastidieuses et rébarbatives.

Effets spéciaux

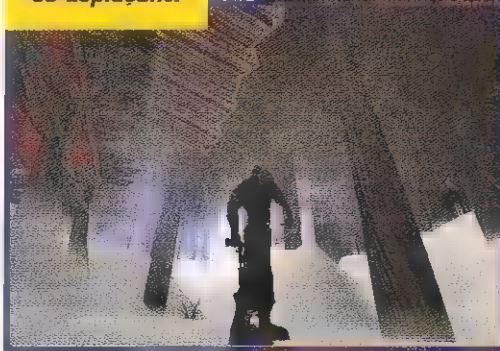
PS2 oblige, Shadowman 2 bénéficiera d'un paquet d'effets spéciaux. Le plus notable est l'utilisation de ce qu'on appelle le « motion blur ». Cet effet rend les décors un peu flous lors des déplacements des personnages. Nous avons déjà pu le découvrir dans Bouncer notamment. Le jeu est aussi bourré d'effets de lumière saisissants. Par exemple, la carcasse squelettique du personnage de Shadowman est maintenant plus élaborée : sa cage thoracique renferme une boule de lumière et

l'on peut voir les reflets à travers les côtes, ses yeux sont parcourus par des rais de lumière. Enfin, compte tenu de la qualité sonore de la PS2, la musique a, elle aussi, été soignée. Les développeurs nous la décrivent comme une véritable bande originale de film. Il est vrai que certains airs pompeux font penser inévitablement au style de Danny Elfman (*Batman*, *L'Étrange Noël de M. Jack*, etc.). Au final, Shadowman 2 se montrera sûrement à la hauteur de son prédécesseur, en tout cas, les développeurs y croient dur comme fer ! Rendez-vous à l'automne 2001 pour le test.



Les cinématiques utilisent des angles de vue vertigineux.

Le héros peut scruter le décor à sa guise tout en se déplaçant.



marche à l'ombre

emier
glauque
et
ia l'a vu!

es côtes,
ais de
ualité
e aussi,
us la
nde
tains airs
ent au
Étrange

ent à la
out cas,
me fer!
ur le test.

DOUBLE HORREUR

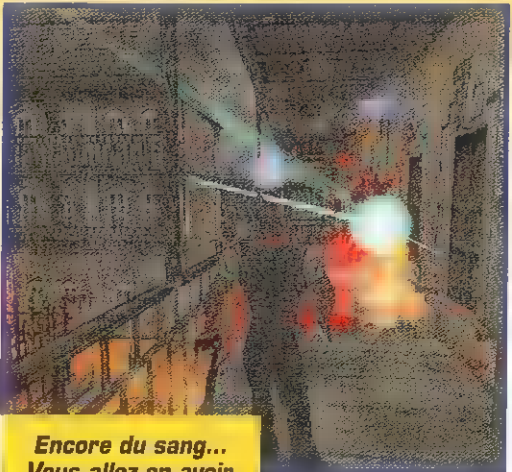
Donc, bienvenue à vous, mes amis, et que...
deux personnages surarmés, l'ennemi est là.
tut, on Mike le jais. Le premier est un mec
grand et maigre qui n'a pas peur des
suspensions. Ensuite, le second est un
homme barbu, fort, et qui n'a pas peur
des ennemis à coups de poing.



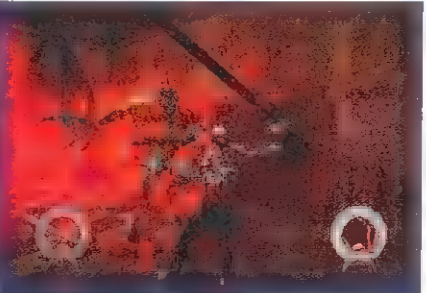
Opérations et une belle action.



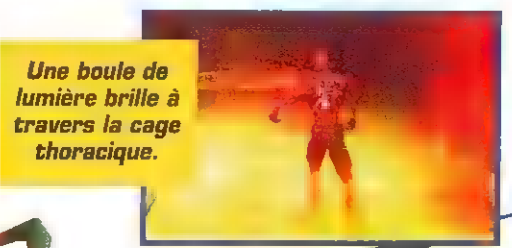
Mike et son ami, le mec.



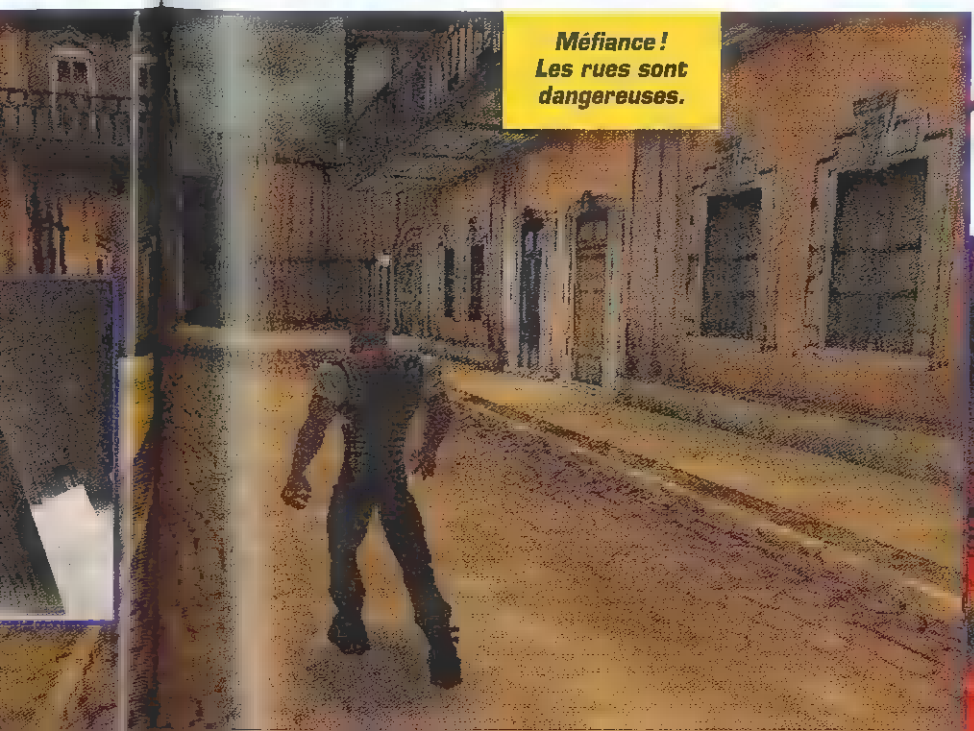
Encore du sang...
Vous allez en avoir
pour votre argent.



Dans l'eau, même les
gros balèzes de ce
genre flottent.



Une boule de
lumière brille à
travers la cage
thoracique.



Méfiance!
Les rues sont
dangereuses.





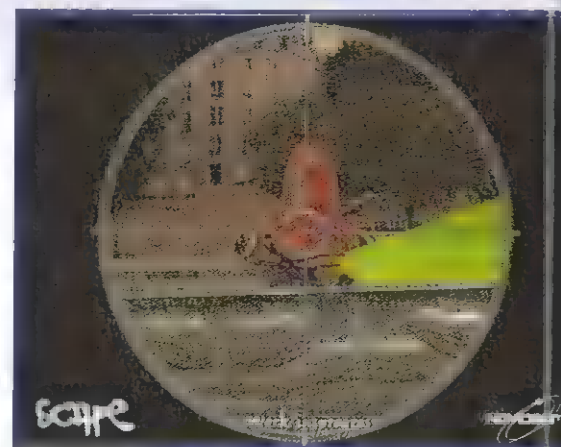
Scape: P

À la rédaction, depuis quelque temps, une idée nous trottait dans la tête : suivre le développement d'un jeu, du tout début de sa création à sa version finale, et vous tenir informé de son évolution mois après mois. Un véritable Work in Progress donc, à suivre régulièrement, comme un épisode de « Dallas » ! Niico suit l'affaire...

Un coup de téléphone à l'équipe de Memosoft et quelques secondes de négociations auront suffi à ce que l'affaire soit entendue. Cette équipe de développement française, installée à Paris, travaille actuellement sur différents projets en tout genre pour PC, Game Boy Advance, Xbox et PlayStation 2. Le jeu qui nous intéresse plus particulièrement – et qui est l'objet de ce premier Work in Progress en épisodes –, s'appelle Scape. Il s'agit d'un Doom-like mâtiné d'aventure particulièrement novateur grâce à quelques idées inédites. Un exploit quand on sait que le genre a été revisité des dizaines et des dizaines de fois. Attendu sur Xbox et sur PC, le jeu devrait sortir d'ici deux ans.

Découvrir son passé

Le scénario de Scape est plutôt bien fouillé et se dévoilera au joueur au fil de l'aventure. Vous incarnez Hixs, un homme qui se réveille un beau jour dans une pièce vide, sans aucun souvenir de ce qu'il peut bien faire à cet endroit. Pire, il porte une tenue de bagnard... Votre but est donc de l'aider à découvrir son passé. L'aventure se déroulant à Paris, l'équipe a d'abord modélisé l'intégralité des bâtiments de l'île Saint-Louis. Pas une boutique, pas une maison ne manquent à l'appel. Les Parisiens reconnaîtront au premier coup d'œil l'endroit dans lequel ils évoluent. Certains détails n'échapperont cependant pas à l'œil aguerri des Provinciaux comme des Parigots : des éléments extérieurs, au look très cyber, ont été ajoutés aux décors. L'aventure n'a donc pas lieu dans une époque révolue, mais dans un futur proche. L'île Saint-Louis, comme le



reste de la capitale, est infestée de robots volants chargés de surveiller les faits et gestes des habitants. En période de couvre-feu, pas question de se faire repérer, sinon c'est la mort assurée. Ce mélange entre l'un des quartiers les plus anciens de Paris et cette technologie futuriste apporte beaucoup à l'ambiance du jeu. Par la suite, le joueur se déplacera dans d'autres quartiers de la capitale, mais aussi dans le métro ou dans les égouts, pour se conclure en apothéose au sommet de la Tour Eiffel.

Démonstration jouable

Alors que le jeu n'est en développement que depuis quelques mois, une démonstration jouable était déjà disponible lors de notre visite dans les locaux. Le moteur graphique 3D, le Lithteck, est celui du jeu No One Lives Forever sur PC : un moteur costaud, capable d'afficher de nombreux éléments 3D et des textures magnifiques sans aucun problème. Un tel moteur graphique se paye cher, mais



REAL LIFE SYSTEM

Ce système, que l'on peut inclure dans n'importe quel jeu, permet au joueur de rentrer dans différentes échoppes et de faire ses achats en ligne en temps réel.



Envie d'un petit DVD et pas le temps de sortir de chez vous ?



Entrez dans la boutique et faites votre choix. C'est livré en 48 heures.

permet de développer une équipe commerciale avant tout,

C'est p

Jeune équipe de développement de jeux vidéo, Thierry Perrin, ancien de C. Software. On pour un cad. Fade to Black soit une dizaine dit chez nous nouvelle dor. les jeux vidéo programme passionnés. employé de personnes dernières co

Deux id

Mais les idées concernant S. deux choses système de v en vue sujet nouvelles vue objet, ouvrir déclenchent séquence. Qu arme, par exemple rapidement l'arme. Retour pointée vers l réalisme est b originale, les séquences de

Paris tenu !

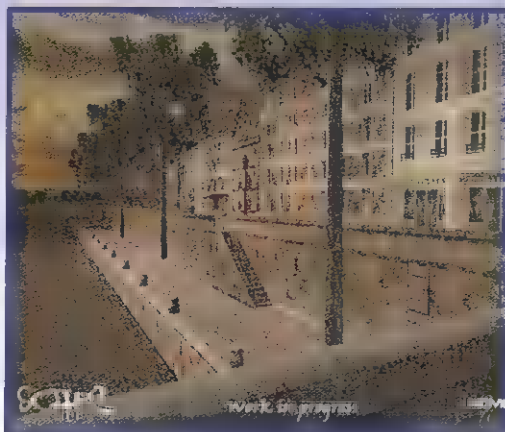
permet de gagner de précieux mois sur le développement du jeu. Or, pour une jeune équipe comme Nemosoftware, ce qui compte avant tout, c'est le temps !

C'est pas un kéké !

Jeune équipe ne signifie pas pour autant équipe de débutants. À la tête de Nemosoftware : Thierry Perreau. Quatorze ans de métier, un ancien de Coktel Vision et de Delphine Software. On lui doit, entre autres, Croisière pour un cadavre, Flash Back, mais aussi Fade to Black et la trilogie des Moto Racer ; soit une dizaine de jeux au total. Comme on dit chez nous, c'est pas un kéké. Bonne nouvelle donc : voici une personne qui aime les jeux vidéo et qui dirige une équipe de programmeurs et de graphistes également passionnés. Petite anecdote : chaque employé de Nemosoftware – une trentaine de personnes tout de même –, se voit offrir les dernières consoles du moment !

Deux idées !

Mais les idées les plus innovantes concernant Scape tiennent principalement à deux choses. La première consiste en un système de vision inédit. Bien que le jeu soit en vue subjective, Nemosoftware a imaginé de nouvelles vues. Dégainer une arme, saisir un objet, ouvrir une porte ou tomber à terre déclenchent automatiquement une petite séquence. Quand le personnage sort son arme, par exemple, la caméra se baisse très rapidement et on voit la main se saisir de l'arme. Retour à la vue normale, l'arme pointée vers l'avant. L'impression de réalisme est bluffante. À partir de cette idée originale, les programmeurs ont décliné des séquences de jeu adaptées à ce principe. Il



faudra par exemple marcher sur une poutre étroite. Dans ce cas-là, la caméra se placera en plongée à la verticale du joueur, au niveau de ses yeux. On verra ainsi son ventre, ses jambes et surtout ses pieds. Marcher sur une poutre demande alors une extrême précision et un sens aigu de l'équilibre.

La deuxième idée, dont la licence ■ d'ailleurs été déposée, porte le nom de Real Life System. Ce dernier permet de faire le lien entre un magasin visité dans le jeu et son site Internet pour faire ainsi, en temps réel, ses achats. DVD, livres, électroménager, nourriture... toutes les possibilités sont ouvertes. Un moyen comme un autre de trouver des partenaires commerciaux dans les jeux (autre qu'un simple bandeau de pub au détour d'un couloir) et de financer par la même occasion le développement du jeu. Chez Nemosoftware, on ■ des idées qui peuvent rapporter gros. À suivre...



VUES INÉDITES

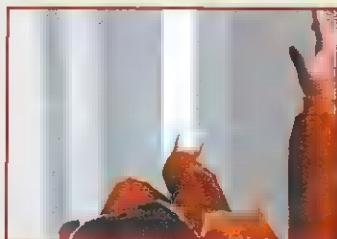
Chez Nemosoftware, on est fier de présenter pour ■ première fois dans un jeu d'action/aventure 3D des vues totalement inédites. La séquence suivante est encore en développement, mais on se rend bien compte de ce qu'elle sera dans la version finale.



Objectif : atteindre l'autre extrémité de la poutre. Facile pensez-vous ? Erreur !



La caméra se positionne à la place de la tête du héros et s'oriente vers le bas.



On contrôle ses pas sur la poutre avec une extrême précision. Du jamais vu !

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

tests

DC, GBC, GBA, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois



FORMULA ONE 2001

C'est la fête à la PlayStation ce mois-ci ! Enfin, c'est surtout la fête aux jeux de course. Avec Gran Turismo 3 en pole position, suivi d'un bon rythme (mais à une bonne distance, quand même !) par Formula One 2001 (en illustration ci-contre) les mauvaises langues n'ont plus qu'à se taire.

Finchie à :

K 15

aines

soles +

k de 199 F.

GRAN TURISM

Faut que ça ruffe!



PERMIS DE FONCER

Avant de se lancer dans la course au titre de champion de Gran Turismo, il est nécessaire d'obtenir les licences. Celles-ci sont composées d'une série d'épreuves ayant pour but de vous familiariser avec les différents types de véhicules et les diverses techniques de pilotage. Chaque permis obtenu donne accès à un ensemble d'épreuves, mais peut aussi rapporter un nouveau véhicule. En effet, en signant les « temps or » de chaque test d'une licence, vous serez récompensé par un nouveau bolide. Mais attention, il va falloir être bon, très bon pilote.



Lors des deux premiers permis, une ligne au sol vous indique la trajectoire idéale.



En général, les épreuves consistent à négocier une partie spécifique d'un circuit. Ici, une chicane à vitesse élevée.



Maîtriser la puissance de cette Toyota dans les rues de Monaco est un exercice délicat.



Le circuit Trial Mountain est toujours aussi agréable avec ses courbes lentes et ses enchaînements de virages rapides.



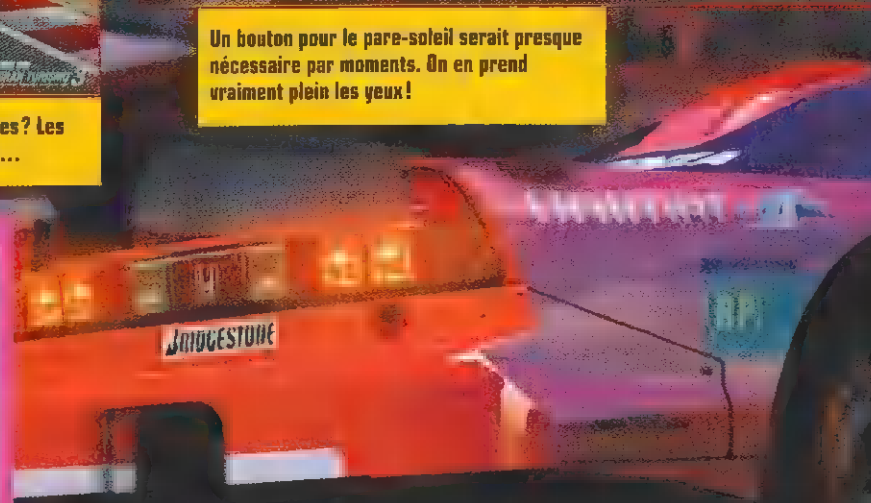
Mais, ne sont-ce pas des monoplaces? Les meilleurs pilotes auront la réponse...



Quelques épreuves apprennent à conduire sur chaussée très glissante. Figures artistiques garanties!



Un bouton pour le pare-soleil serait presque nécessaire par moments. On en prend vraiment plein les yeux!



O

Voici la sortie de la console Sony et les premières impressions. Les premiers jeux doivent être conservés pendant quelques jours le temps que la console s'acclimate. Comme pour les consoles d'arcade, les premiers jeux sont les plus intéressants, et ce mode de jeu est très agréable.

M O 3 A-SPEC

Voici enfin le Gran Turismo de PlayStation 2, le jeu sans doute le plus attendu depuis la sortie de cette console. Maintes fois retardé, annoncé comme un hit, Sony et Polyphony Digital se devaient de réussir ce titre... Dès les premières minutes, on s'aperçoit que les modes de jeu des précédents volets sur PlayStation ont été conservés, et l'on a donc toujours le choix entre les modes arcade et Grand Turismo.

Comme précédemment, le mode arcade offre la possibilité de jouer à deux, et permet de disputer rapidement l'ensemble des courses sans se prendre la tête avec les réglages des voitures. On commence bien évidemment avec des véhicules moyennement puissants, mais, au fil des victoires, il est possible de piloter de véritables petites bombes et de débloquer des tracés supplémentaires. Les adeptes le savent, ce mode n'offrait sur PlayStation qu'un intérêt limité, comparé au

mode principal. Hélas! C'est une nouvelle fois le cas ici.

Gran Turismo!

Le mode Gran Turismo annonce tout de suite la couleur. Il suffit de se promener dans les différents menus pour se rendre compte de la tâche qui nous attend. On retrouve les permis, les championnats, les épreuves spéciales, les coupes par type de véhicule, le rallye...

Ensuite, un rapide coup d'œil dans le magasin de véhicules suffit à rendre cannelloni n'importe quel amateur de chevaux mécaniques. Les plus grands constructeurs sont présents: BMW, Mercedes, Audi, Porsche, Peugeot, Renault, Alfa, Aston Martin, Jaguar, Dodge, Ford... et bien sûr les incontournables japonaises: Honda, Nissan, Mazda, ou encore Toyota. Parmi ces nombreux véhicules, on trouve des voitures de grande série, comme la 206 ou la 318 CI, mais aussi des modèles d'exception comme la NSX, la DB7 ou la Viper. Sont également de la partie des GT et des caisses de Super Tourisme, mais

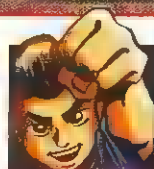
Le tracé de Seattle est l'un des plus beaux du jeu. Là, le décor a fait l'objet d'un important travail.

aussi des nouvelles petites bombes roulantes dont on vous laisse la surprise. Le rayon préparation mécanique est toujours présent, et l'on y retrouve les différents accessoires permettant de transformer n'importe quelle voiture en une monstrueuse machine de course. Pour couronner le tout, tous les circuits des précédents volets sont là, avec en plus une poignée de nouveaux tout aussi sympathiques, notamment le circuit de F1 de Monaco. Enfin, le déroulement et le but du jeu n'ont pas changé: on enchaîne les courses pour glaner des thunes et des voitures.

La claque qui fait du bien

Dès les premiers tours de roues, c'est la claque: on est tout simplement devant le titre le plus abouti de la PS2, et sans doute le plus beau jeu de caisses sur console. Que ce soit la modélisation des véhicules ou la finesse des décors, l'ensemble est d'un très très haut niveau. On assiste à de superbes effets d'ombre et de lumière, et chaque course possède son ambiance propre. Les reflets sur le bitume occasionnés par le soleil couchant, et les ondes de lumière traversant les arbres dans les

test



à fond!

Toxic

Pour avoir essayé Gran Turismo 3 en exclusivité, je savais que ce jeu promettait énormément. Après avoir testé la version définitive, je suis encore plus étonné. Les graphismes sont divins, la conduite n'a jamais atteint un tel niveau de réalisme et la durée de vie est proprement affolante. Les réglages des voitures sont ébouriffants de précision. Certes les menus en japonais ne facilitent pas la prise en main, mais quelle joie de customiser sa voiture avant de foncer sur les circuits. Le système de permis permet de maîtriser les finesses des différents modèles de voitures, et il y en a un paquet! Beaucoup de fun, beaucoup de réalisme et beaucoup de sensations fortes pour le premier jeu de la PlayStation 2 qui laisse entrevoir la puissance de la console de Sony. Quel régal!



Bien réglée, la Viper dépasse facilement les 400 km/h sur l'anneau de vitesse.



Gran Turismo reste le jeu offrant l'une des meilleures vues intérieures. Le compromis idéal entre sensation de vitesse et visibilité du tracé.



L'IA des adversaires a été travaillée. Lorsqu'on fait le forcing derrière eux, ils partent à la faute.

TEMPIE DU BITUME ?

Comme le deuxième volet sur PlayStation, ce GT3 propose de quitter les circuits goudronnés pour s'adonner aux joies de la conduite sur terre. Un permis spécifique est nécessaire pour disputer ce championnat à part entière, car la conduite n'a rien à voir. Ici, c'est tout à la glisse.



On retrouve les voitures les plus célèbres du monde des rallyes. Ici, c'est la belle 206 WRC, championne du monde en titre.



Les permis proposent là aussi des exercices de styles spécifiques, par exemple l'entraînement au passage de la terre au bitume.



L'effet de poussière à l'arrière de la voiture est tout simplement superbe.

... sous-bois n'en sont que quelques exemples. De plus, la qualité du défilement n'en pâtit pas, et s'avère tout bonnement parfaite, ce qui procure donc une très bonne sensation de vitesse. Bref, les yeux sont ravis, et le pilote aussi car, pad en main, ce nouveau volet est également à la hauteur de ses aînés. On sent véritablement sa voiture, et, même si la conduite est axée simulation, elle reste abordable au plus grand nombre de joueurs.

Chaque voiture possède ses caractéristiques, pas seulement au niveau moteur, mais aussi en matière de comportement routier : propulsions, tractions et intégrales procurent des sensations différentes. De même, lorsque l'on pro-

gresse dans les diverses catégories, on ressent la montée en puissance des véhicules de manière étonnante et très réaliste. Rarement la sensation d'accélération n'a été aussi bien retranscrite dans un jeu ! Enfin, au plan sonore, là aussi GT3 fait merveille : que ce soit le son des moteurs, le bruit de l'air, les crissements de pneus ou la foule, l'ensemble est excellent.

Spécial acharnés

S'il y en a qui ont peur de le terminer rapidement, qu'ils se rassurent. On est rarement allé aussi loin sur le plan de la durée de vie avec un jeu de caisses. Outre les 34 challenges à relever dans chacun des trois niveaux de difficulté pour le mode

arcade, le mode Gran Turismo propose quant à lui six permis, et plus de 80 épreuves d'une à dix courses chacune. Parmi elles, on trouve des championnats, des courses d'endurance, des coupes opposant les mêmes véhicules, des épreuves de rallye sur terre, des compétitions de véhicules de même type (traction, turbo...). Bref, des heures et des heures de jeu sont nécessaires pour en venir à bout et pour garnir son garage des plus belles caisses.

Au final, Gran Turismo 3 A-Spec est bien le hit qu'attendait, au point d'être indispensable pour tout amateur de jeux de voitures. Début des hostilités au mois de juillet en France, s'il n'est pas retardé une nouvelle fois...



Les dénivelés sont souvent très prononcés, notamment sur les circuits de Seattle et Laguna Seca.



Quelques options s'avèrent utiles pour arrêter une Skyline lancée à plus de 200, comme par exemple l'ABS.



Lorsque l'on suit une voiture en rallye, on est presque aveuglé par la poussière.



Quand on a cette voiture dans son rétroviseur, il faut surtout ne pas perdre son calme.

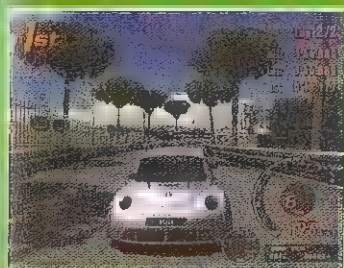


La qualité des replays est tout simplement hallucinante.

Faut que ça trajecte !

DES VOITURES À LA PELLE

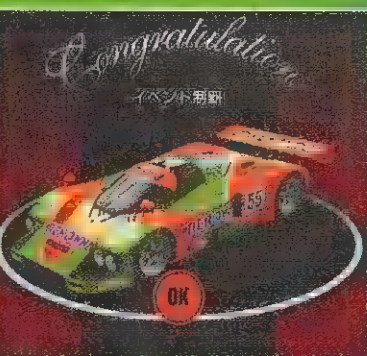
Le passionné d'automobiles sera comblé par le choix offert dans le jeu. Il y en a pour tous les goûts, de la caisse banale que l'on croise tous les jours dans la rue au monstre de 1 000 chevaux qui ne sort jamais des circuits, en passant par les bolides de rêve, ceux qui donnent des cauchemars aux



La coupe New Beetle est idéale pour se familiariser avec les véhicules de faible puissance tout en s'amusant.



Avec les Porsche, le ton monte d'un cran et ça trajecte furieusement !



Voilà le genre de cadeau difficile à refuser. Cette Mazda est l'une des voitures les plus efficaces du jeu.

Quand les G1 entrent en jeu, on franchit un cap : le décor défile beaucoup plus vite.



Une bonne dose de patience est nécessaire pour couvrir 100 tours de circuit, mais la récompense en vaut la chandelle...



le pied total !

Zano

De mémoire, j'ai rarement eu autant de plaisir avec un jeu de voitures. Je ne l'ai pas lâché depuis qu'il est arrivé à la rédaction. C'est véritablement le Gran Turismo que tous les fans du genre attendaient. Beau, fluide, rapide, jouable, quasi infini, les caisses et les épreuves sont nombreuses... Ses qualités sont donc indéniables et il faut se lever de bonne heure pour lui trouver des points faibles. De plus, c'est aussi l'un des premiers jeux à exploiter le potentiel de la PS2, espérons que ce n'est qu'un début... Bref, c'est la nouvelle référence en matière de simu automobile. Je ne saurais que le recommander à tous ceux qui, comme moi, aiment trajecter tout en ruffant.

GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

les plus

- les graphismes soignés
- l'animation fluide
- la durée de vie
- les choix d'épreuves
- les sensations

les moins

- on les cherche encore

intérêt

98%

On a rarement vu un jeu de caisses d'une telle qualité. Incontournable pour celui qui aime tout ce qui roule sur console.

- Version : IMPORT JAP
- Dialogues : ...
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : POLYPHONY
- Éditeur : SCEI
- COURSES AUTOMOBILES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

CRAZY TAXI

PLEIN LES MIPETTES

Dans Crazy Taxi, le spectacle est à tous les coins de rue. La conduite est parfois délicate dans les rues étroites et les autres conducteurs ne font pas de cadeau. Mercedes Lhôte.



Votre chemin grand parfois des itinéraires étranges. Sous l'eau, les clients se font rares.



Certains clients font plus attendrissants que d'autres. « Les petits jette un œil à son grand-père ! »



Un bon sent pour la posture.



Quelques beaux cartons vous attendent au détour des chemins. Attention les yeux !

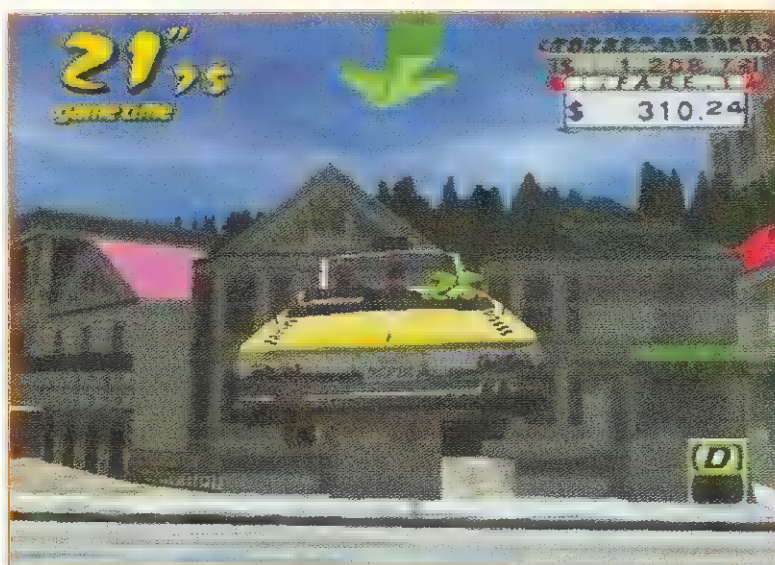
Bon nombre de gamers connaissent Crazy Taxi. Ce jeu de conduite fou, fou, fou avait su séduire successivement les joueurs d'arcade, puis les possesseurs de Dreamcast, grâce une version en tout point identique sur le plan de la réalisation. Voici la conversion sur PlayStation ■ de ce concentré de fun. Le premier écran de sélection

permet de comprendre qu'il s'agit ici du même jeu que sur Dreamcast. Le mode arcade se décompose de la même manière que sur la borne. À vous de choisir ce mode pour vous retrouver plongé de plain-pied dans l'univers délirant de Crazy Taxi. Vous choisissez l'un des quatre personnages charismatiques du début de partie avant de récupérer

le plus vite possible le maximum de clients à bord de votre taxi excentrique. Il va falloir mener à bon port vos passagers en un minimum de temps. Pour y arriver, tout est permis : rouler en sens interdit, faire du hors-piste, rouler à une vitesse bien au-dessus de la moyenne autorisée... Vous accumulez les points en exécutant des figures acrobatiques avec votre véhicule et en réalisant un maximum de courses dans le temps imparti. À vous d'éviter les autres voitures dans la circulation et de bien vous repérer dans les décors, pour gagner un maximum de temps et satisfaire toujours plus de clients.

Le grand cirque.

Le mode original permet de sélectionner plus précisément l'orientation de la partie. Vous pourrez choisir la durée du temps imparti pour réaliser vos courses. De nouveaux décors et lieux pittoresques font leur apparition par rapport au mode arcade. Les challenges plutôt relevés du mode original demandent une grande maîtrise des véhicules. Le mode crazy box s'apparente au mode permis des dernières simulations de courses automobiles. Vous devrez réussir une série de figures imposées – comme de surprenants combos ou des sauts en longueur –



Gaffe à la maison ! La suite est pénible pour le pilote.

Le premier jeu Sega sur PS2





L'objectif est en vue. Il ne faut pas rater l'approche, pour gagner du temps.

Le prêtre a besoin de vite réintégrer son église. Plus vite, plus vite, misérable pécheur!



pour battre des records et gagner de nouveaux véhicules. Un mode spécial permet de consulter les records les plus impressionnants établis au cours des différentes parties. Les options sont assez succinctes, mais bien adaptées à ce jeu d'arcade pur. Les commandes sont assez simples à maîtriser: le bouton R sert à accélérer et le bouton L 2 à freiner. Les boutons Croix et Rond permettent de passer la marche arrière. Bref, sensations survitaminées garanties avec ce Crazy Taxi.



ça booste Toxic

Crazy Taxi sur PS2, c'est l'opportunité pour les possesseurs de la petite dernière de chez Sony de profiter d'un hit incontournable de l'arcade, avec une qualité équivalente à celle de la version Dreamcast. Mais l'animation semble un poil moins rapide et l'affichage connaît beaucoup plus de ratés. Côté modes de jeu, rien de particulier ne différencie les deux versions. Les sensations sont toujours extrêmes et le fun atteint des sommets. Les différents véhicules et le pittoresque des lieux parcourus ne manqueront pas de régaler les joueurs avides d'originalité. Un jeu bien fun pour passer un bon moment sur sa console.



Ça va parfois très vite.

La crazy box permet de réaliser des exploits retentissants. À vous les voitures délinquantes.



pas nouveau Zano

Pour ceux qui, comme moi, ont déjà dépouillé la version Dreamcast, ce Crazy Taxi PS2 ne présente pas grand intérêt. Certes le fun et les sensations sont toujours là, mais on a déjà vu tout ça. De plus, la réalisation est de moins bonne qualité, même si elle reste très convenable. Bref, ceux qui ne l'ont pas joué sur DC se feront plaisir, mais les autres porteront sûrement toute leur attention sur la seconde version DC en preview dans ce numéro...



Attention aux passants, ils sont votre principale source de revenus.



Les décors sont variés et originaux.



CRAZY TAXI les plus

- le concept délirant
- le fun de tous les instants

les moins

- la réalisation un peu limite
- déjà vu ailleurs

intérêt

85%

Même si la réalisation générale déçoit un peu, tous les possesseurs de PS2 se doivent d'essayer ce petit trésor d'ingéniosité et de sensations extrêmes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE POURSUITE
- JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

test

mégahit

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Dans The New Nightmare, vous serez tout seul dans le noir à incarner soit Edward Carnby, soit Aline Cédrac en partance pour Shadow Island. Chacun doit s'y rendre pour une raison particulière. Ainsi, l'héros enquête sur la mort de son meilleur ami Fisk, quant à la fille, professeur d'ethnologie, elle a pour mission « officielle » de traduire des textes d'une civilisation perdue. Mais ils vont être dépassés par les événements paranormaux qui se déroulent sur cette île maudite. Accrochez-vous bien car le frisson est garanti...

Un peu d'histoire

Retournons dans le passé. Alone in the Dark, développé par Infogrames, fut le premier survival-horror. C'était il y a plus de dix ans sur PC. C'était également la première fois que l'on pouvait circuler librement dans un univers entièrement en 3D. Le principe est simple : vous contrôlez un personnage en proie à des phénomènes paranormaux. Dans une maison infestée de zombies et autres monstruosité, vous serez seul (d'où le titre). En plus de tenter de découvrir « pourquoi du comment », il faudra survivre aux nombreuses attaques surgies de l'ombre. Pour ce nouvel opus, Edward Carnby, le célèbre détective, plus jeune que jamais, reprend du service.

Deux aventures en une

Au tout début du jeu, vous devez choisir votre personnage. Chacun poursuit son but. Leur chemin ne sera donc pas le même, mais ils auront besoin l'un de l'autre pour réussir. Contrairement au premier volet, le seul de la série qui permettait de choisir son perso, les deux histoires se déroulent au même moment, parallèlement. Les énigmes ne sont pas non plus les mêmes, tout comme les personnes que vous rencontrerez. Au fil de l'aventure, vous découvrirez divers indices qui vous permettront de comprendre enfin ce qui se trame

sur cette île mystérieuse. Pour lutter contre les monstres, il faudra dénicher de l'armement. Plus vous progresserez, plus il sera puissant. Les fans du survival-horror de Capcom ne se sentiront donc pas déçus, vu que le principe est similaire. Un peu trop même.

Les développeurs de Darkworks se sont grandement inspirés de Resident Evil. Premièrement, le menu d'inventaire est quasiment identique si ce n'est qu'il existe différentes fenêtres regroupant les armes d'un côté et les objets de l'autre, qu'ils ne sont pas limités en place. Par contre, les énigmes sont très complexes, rien à voir avec celle de Resident Evil. Mis à part ces ressemblances, c'est surtout l'histoire qui a un goût de déjà vu. Alors que dans les autres opus, la magie, le spiritisme et les ténèbres étaient omniprésents, ici, ils passent en arrière-plan, laissant le beau rôle aux manipulations génétiques. Auparavant, le héros était vraiment tout seul dans le noir, ici, il ne l'est plus. Quelques personnes sont également présentes sur le lieu de l'intrigue, ce qui retire un zeste de charme au titre (mais pas plus).

Son et lumière

Graphiquement, le jeu est en 3D avec des décors plaqués en 2D. La totalité des lieux visités est dans le même ton : sombre et lugubre. Cependant, vous avez à votre disposition une lampe torche qui vous permettra d'y voir plus clair et qui vous sera d'une grande utilité dans le jeu (voir encadré). Quant aux personnages, ils sont en 3D. Les décors sont cependant parfois inégaux. On passe d'une large salle très détaillée à un petit couloir avec de mauvais dégradés de couleur.

Effrayant

Ces petits défauts se font vite oublier car le fond du jeu est bel et bien là. Si vous avez eu peur en jouant à Resident Evil, vous risquez fort d'être victime d'une attaque

cardiaque avec celui-ci. Les monstres sont peu nombreux, mais surviennent au moment où on les attend le moins. La musique intervient également à des instants précis, mais la plupart du temps, le calme règne. Seuls des cris de monstres, des bruits de pas ou des notes stridentes sont perceptibles. Au final, on peut dire que Alone in the Dark : The New Nightmare est un grand jeu. Il a su se faire attendre mais il est à la hauteur de nos espérances. C'est sans nul doute le best-seller de cet été.

CHANGEMENT RADICAL

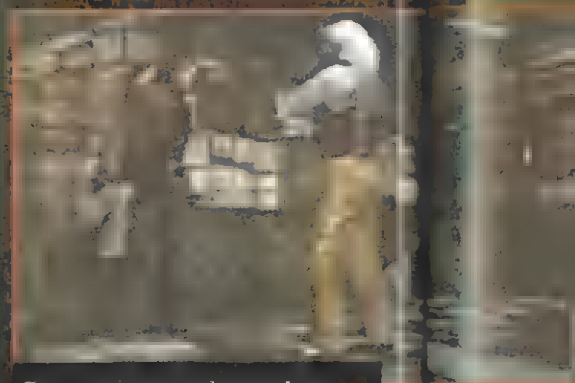
Pour juger du travail considérable effectué par Darkworks, rien de tel qu'un petit retour en arrière. Alone in the Dark, autrefois, a radicalement changé de image. Boid de quoi il se retournait à l'époque.



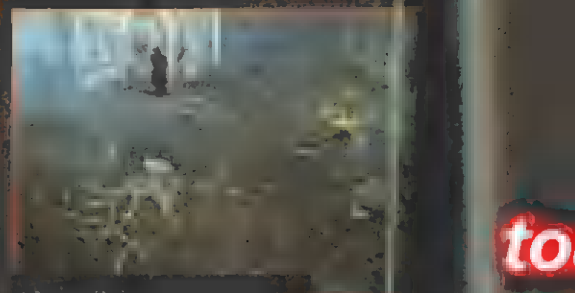
Mov 1 : Edward Carnby était déjà présent, mais il paraissait beaucoup plus âgé. Par contre, il avait le droit à moins d'indices.



Mov 2 : Les décors sont encore simples et un peu trop clairs, mais les deux personnages sont du même poids.



Sur votre route, vous ferez quelques rencontres. Certaines vous aideront, les autres souhaiteront votre mort.



L'île sur laquelle vous êtes est immense : l'explorer en entier vous prendra du temps.



Il faut bien examiner les objets que vous trouvez. Ils renferment quantité d'indices.

ARK 4:

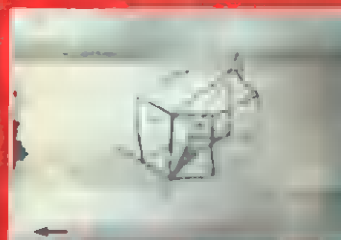
RE

test

HELP!

Si les énigmes de Resident Evil vous ont posé des problèmes, alors celles d'Alone in the Dark 4 vous paraîtront insurmontables. Les scénaristes de Darkworks se sont vraiment creusés la tête. Merci à eux.

L'un des principaux mystères de l'île se trouve dissimulé derrière les quatre tableaux du hall d'entrée. Pour les découvrir, vous devrez faire preuve de recherche et de déduction. La bibliothèque est l'une des pièces les plus importantes du manoir. Elle cache son lot de secrets.



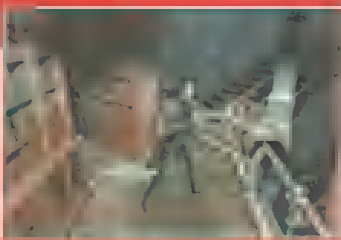
Sur la dernière page du testament d'Obel Morton se trouve un schéma représentant la bibliothèque.



Il indique la position et l'ordre des livres qu'il faut actionner.



Rendez-vous ensuite dans le hall pour récupérer l'objet que l'un des tableaux cache. Courage, il en reste trois.



Le code de la console de la bibliothèque se trouve derrière les deux moitiés de photo. Il faut les additionner.

Comme dans tous les survival-horror, le sang coule à flots.

Les zombies sont, bien entendu, de la partie. Ce sont même les ennemis les plus résistants.

toujours plus seul



oh que oui

Kael

Comme beaucoup de monde, j'attendais ce volet avec impatience. Quelle claque ! Ce titre est une vraie bombe. Une fois la partie commencée, on a du mal à s'arrêter. Tout s'enchaîne parfaitement et les énigmes sont fabuleuses. On se creuse la tête pendant un long moment, on consulte ses archives, et la solution vient progressivement. Seul petit bémol, il n'est plus possible de combattre à mains nues. Dommage, c'était marrant de mettre des coups de boule aux zombies. De même, les armes blanches ont disparu. Mais bon, vous ne serez pas déçu.

Chaque objet que vous ramassez aura une utilité à un moment ou à un autre.

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

LIVE LUMIÈRE DANS LE NOIR

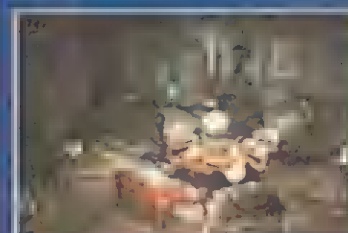
On vous en parlait un peu plus haut. La lampe torche est certainement l'objet le plus important de votre inventaire (avec le talkie-walkie). Elle a son utilité dans bien des cas.



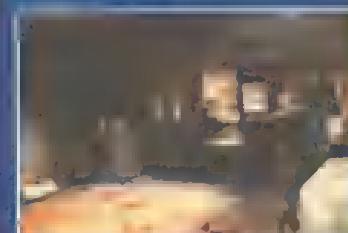
De nombreuses salles sont trop sombres pour y apercevoir quelque chose.



Un coup de lumière, et les décors apparaissent. Pratique pour repérer une porte dissimulée.

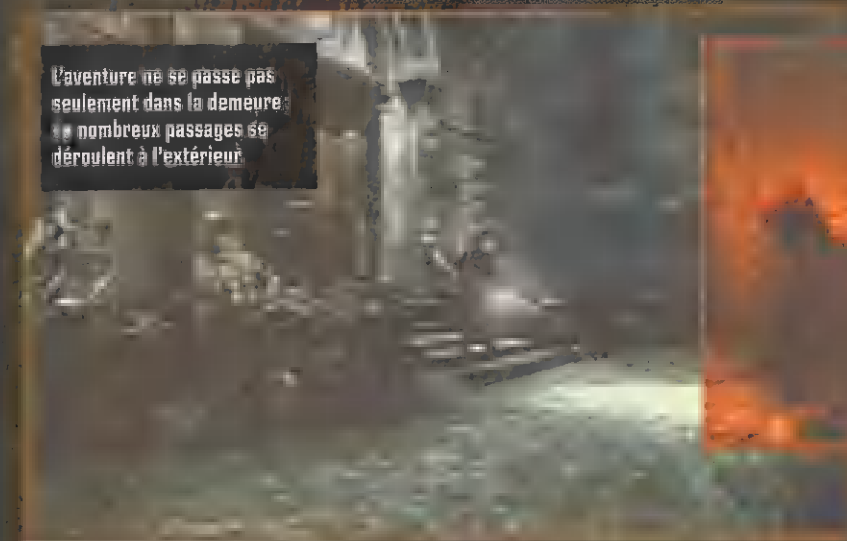


Au contact de la lumière, les objets à ramasser brillent.

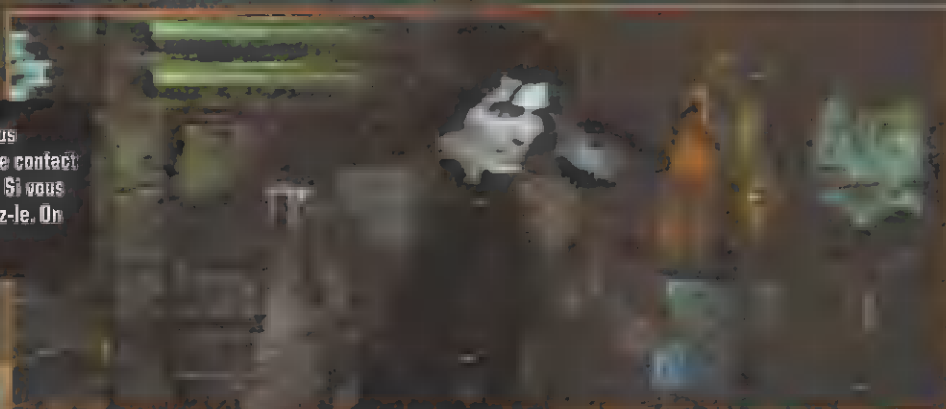


Les monstres que vous allez rencontrer ne supportent pas la lumière. Votre torche est donc une arme redoutable.

L'aventure ne se passe pas seulement dans la demeure : nombreux passages se déroulent à l'extérieur.



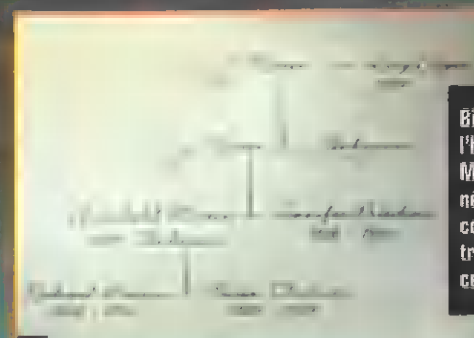
Le talkie-walkie vous permet de garder le contact avec votre acolyte. Si vous êtes coincé, utilisez-le. On ne sait jamais.



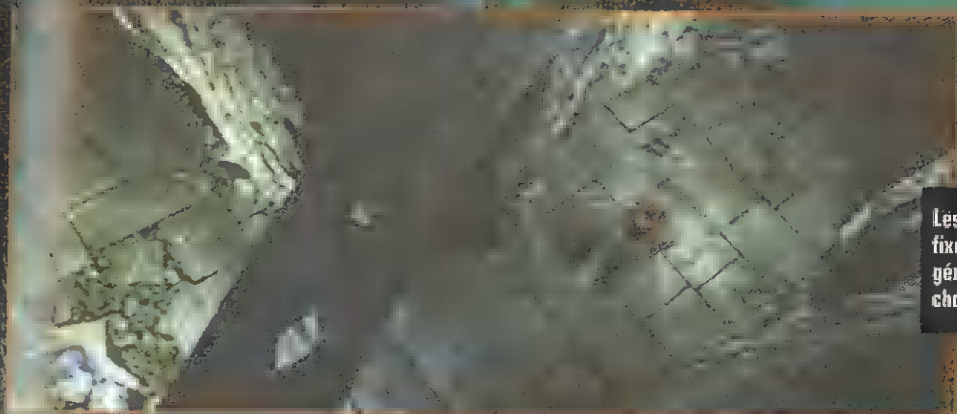
Pour vaincre les boss, il faudra trouver la bonne technique. Gare à vous si vous vous faites attraper.



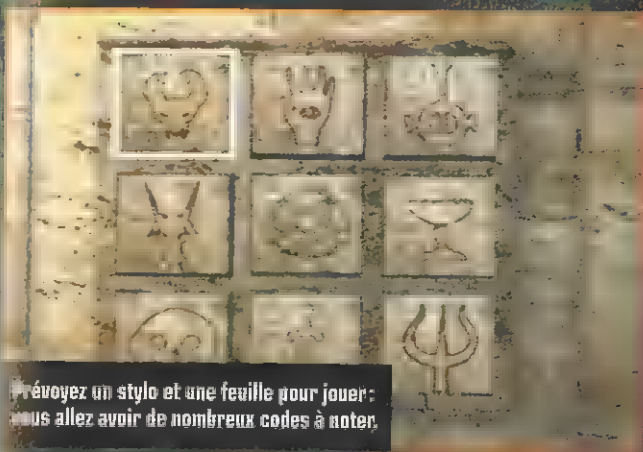
Bien connaître l'histoire de la famille Morton est nécessaire pour comprendre ce qui se passe et résoudre certaines énigmes.



Plus vous avancerez dans l'aventure, plus votre armement sera puissant. Les dernières armes disponibles semblent tout droit sorties d'un film de science-fiction.



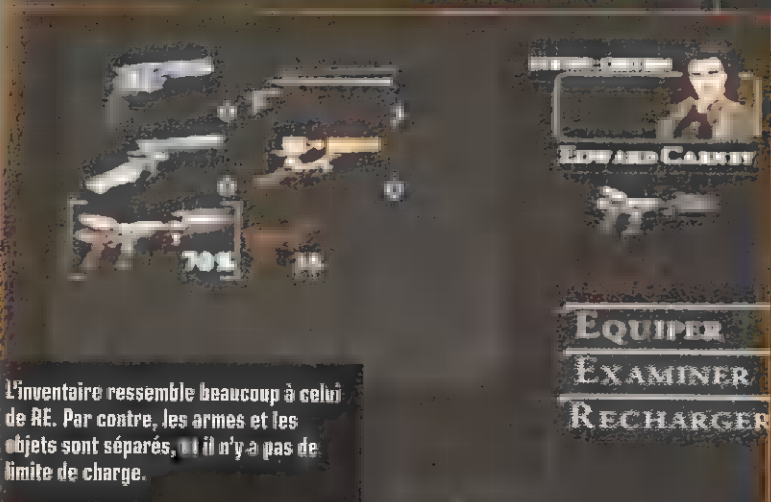
Les vues proposées sont fixes. Les angles sont généralement bien choisis.



Prévoyez un stylo et une feuille pour jouer : vous allez avoir de nombreux codes à noter.

ET SUR DREAMCAST ?

Lorsque nous avons testé ce titre, seule la version PlayStation était disponible. Les captures d'écran présentées sont donc toutes issues du jeu PSone. Pour la version Dreamcast, hormis des graphismes nettement supérieurs et proches du PC, le fond du jeu et l'intérêt restent les mêmes.



L'inventaire ressemble beaucoup à celui de RE. Par contre, les armes et les objets sont séparés, il n'y a pas de limite de charge.

O RICHARD, O PÈRE, JE SAIS QUE JE N'AI PAS DÉMERITÉ, BIEN SÛR, LA NUIT, LORS DE MES RÊVES AGITÉS, J'ENTENDAIS LEURS CRIS ET JE REVOYAIS LEURS YEUX LUISANT DE TERREUR LORSQUE NOUS LES ABANDONNIONS AUX CRÉATURES DE LA NUIT. MAIS NOUS LE FAISONS POUR LE BIEN DE L'HUMANITÉ, N'EST-CE PAS PÈRE ?

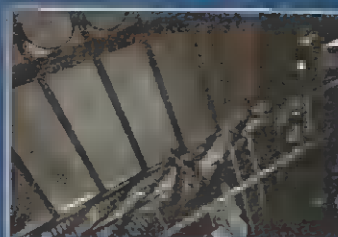
La lecture fait partie intégrante de l'aventure. La clé de bien des énigmes se trouve dans les livres.



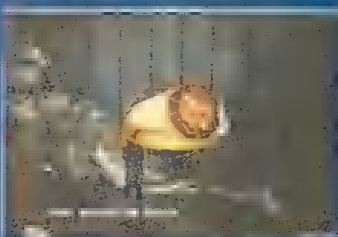
J'avais joué à Alone in the Dark, il y a longtemps sur un vieux PC sans avoir vraiment accroché. Cette fois-ci, outre les décors trop inégaux à mon goût, l'intérêt du jeu est énorme. Ce jeu se démarque de Resident Evil, par l'importance accordée à la réflexion, aux dépens de l'action. Les énigmes sont bien tordues sans pour autant tomber dans l'absurdité, les dialogues bien ficelés. Et on ne sait jamais sur quoi on va tomber. De plus, le fait de circuler souvent dans le noir, avec pour seule lumière sa torche, procure un sentiment de stress inégalé.

DÉJÀ VU

Comme vous pouvez le constater, l'influence de Resident Evil sur ce jeu est très forte. Certains passages s'en inspirent fortement. Pâle copie ou clin d'œil, c'est à vous de juger.



Sur la passerelle dans le jardin, il y a une grosse statue en pierre. Il faut la pousser afin de la faire tomber.



Examinez les débris pour découvrir un objet important. Il fallait faire la même chose dans Resident Evil.



les plus

- les énigmes compliquées
- l'ambiance
- la lampe torche

les moins

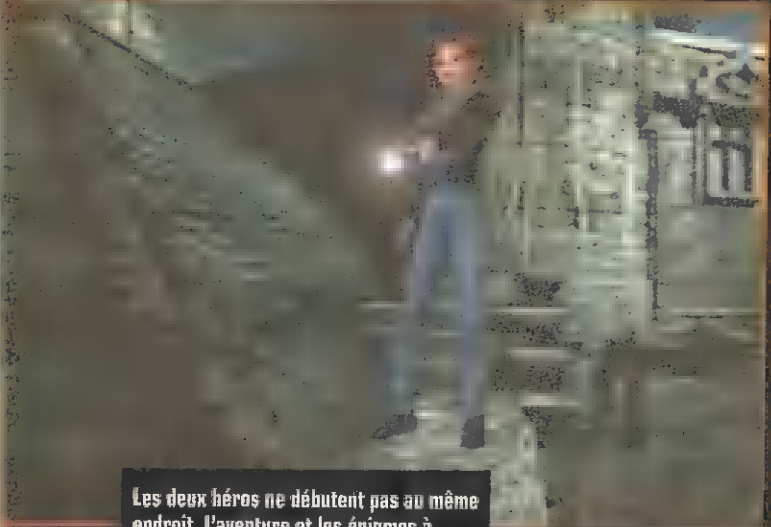
- la visée peu précise
- certaines textures
- trop dur pour Switch

intérêt

94%

C'est la bombe de l'été. L'aventure est passionnante et les énigmes bien pensées. De plus, l'ambiance propre à la série est toujours aussi prenante.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DARKWORKS
- Éditeur : INFOGRAMMES
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



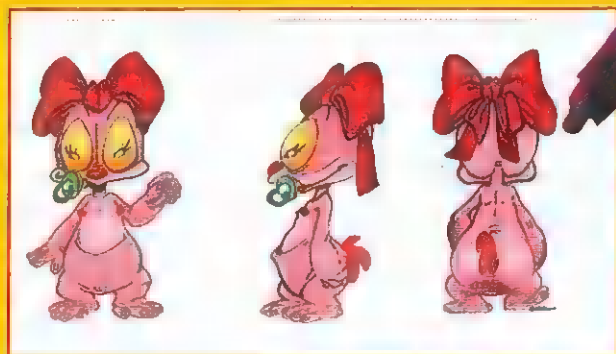
Les deux héros ne débudent pas au même endroit. L'aventure et les énigmes à résoudre sont donc différentes.

Le conquérant de la lumière

GIFT

LOISEL, LE MAÎTRE DE LA BD

Pour le design de Gift, Eko et Cryo ont réussi à s'offrir les services du grand auteur de bande dessinée, Régis Loisel. Ce monsieur n'est pas vraiment un inconnu dans le milieu puisqu'il a déjà à son actif, *La Quête de l'oiseau du temps* (une des plus belles séries du neuvième art, dans un monde baignant dans la sorcellerie et le médiéval), ainsi que *Peter Pan* (une libre adaptation du mythe). Pour Gift, non seulement Loisel a croqué le personnage d'après les souhaits des développeurs, mais il a aussi dessiné les autres personnages de l'univers, les méchants comme les gentils, ainsi que de nombreux objets clés du décor. De ce fait, Gift dégage un aspect particulier, portant la patte de Loisel à chaque recoin. Effets garantis, surtout pour les fans de l'auteur. Chapeau!



Une « Giftette » dessinée sur papier, par la main de Loisel.



« La Quête de l'oiseau du temps » fait partie des BD à lire absolument. Gift ressemble à la petite bête bleue de la saga, le Fourreau, que la jeune fille sur la couverture ci-contre tient dans ses mains.

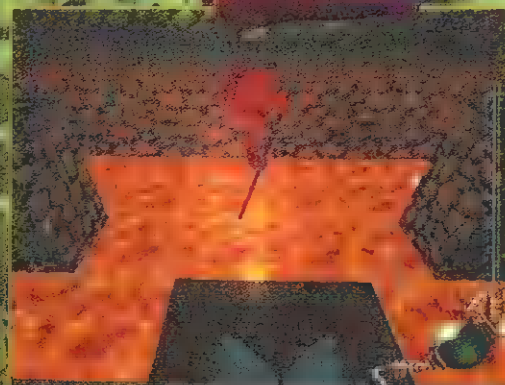


Loisel travaille en ce moment sur le cinquième tome de « Peter Pan ». Cette adaptation libre du mythe du petit garçon qui ne voulait pas grandir se passe dans les décors de Londres, dans un milieu pas très accueillant.



L'astuce consiste à clouer l'ombre du patrouilleur sur le mur avec le « shadowgun », afin de l'immobiliser.

Ce petit personnage rouge à la bouille marrante et aux grands yeux jaunes s'appelle Gift. Il travaille comme barman dans un pays pas vraiment normal, un centre de test de jeux vidéo. Attention, ce centre de test n'est pas à confondre avec celui de Consoles+, par exemple, car là-bas, on ne connaît pas les pads. Les tests s'effectuent grandeur nature, aux risques et périls de ceux qui s'y lancent. Et bien sûr, un beau jour, les « testeurs » disparaissent, laissant Gift tout seul dans son bar. Face à la désertion des clients, il se décide à aller les délivrer.



Le grand saut de l'ange!

Libre-échange

Le scénario de Gift se démarque donc par son côté très étrange, mais il sert en fait de prétexte à parodier quelques aspects récurrents des jeux vidéo. Par moments, Gift se retrouve devant des objets fétiches, comme des Pokéballs par exemple. Cela dit, ce jeu ne se contente pas d'être une galerie de clins d'œil. Ce jeu de plates-formes



Gift meurt de trouille dans le noir total. Il doit allumer un feu.



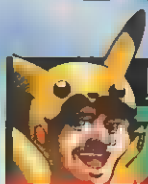
Admirez le son

en 3D libre...
velles idées...
avec les omb...
effet, dès le...
a été pensé...
capable d'aff...
ombres proj...
ments prése...
fixant l'ombr...
« shadowgun...
rectement le...
l'ennemi. De...
qués par not...
diaire de son...
parentent à la...
entre autres.

Quotient

Ce concept r...
est donc un...
breuses énig...
au long du j...
faire fonction...
rebourlot pour...
au moteur du...
plutôt plaisan...
Bien choisies...
de tous les...
réagissant se...
sources de lu...
exploit! Ent...
PlayStation 2...
passages sup...
port à la vers...

Le cristal jaune a



Des idées

Zano

Gift ne m'a pas vraiment tenté. Certes, le concept est plutôt intéressant et l'ensemble visuel et sonore s'avère d'une assez bonne qualité, mais la maniabilité n'a pas été assez travaillée. Ceci complique donc la tâche car le nombre de phases de jeu de type plate-forme est vraiment important, et certaines sont plutôt corsées. Bon, comme le genre n'est pas encore très bien représenté sur PS2, Gift peut quand même être un bon choix pour celui ou celle qui aime le genre.



Admirez le souci du détail dans l'ombre du héros projetée à terre.



Pour ne pas se faire écraser par le mur de gauche, il faut rester dans le chemin de l'ombre.

Le 3D libre propose aussi de nouvelles idées rigolotes, en jouant avec les ombres et les lumières. En effet, dès le départ, le moteur du jeu a été pensé dans ce sens. Il est capable d'afficher en temps réel les ombres projetées par tous les éléments présents à l'écran. Ainsi, en fixant l'ombre d'un ennemi avec le shadowgun, on immobilise indirectement le corps physique de l'ennemi. De plus, les pouvoirs invoqués par notre héros, par l'intermédiaire de son bâton magique, s'apparentent à la lumière ou à l'ombre, entre autres.

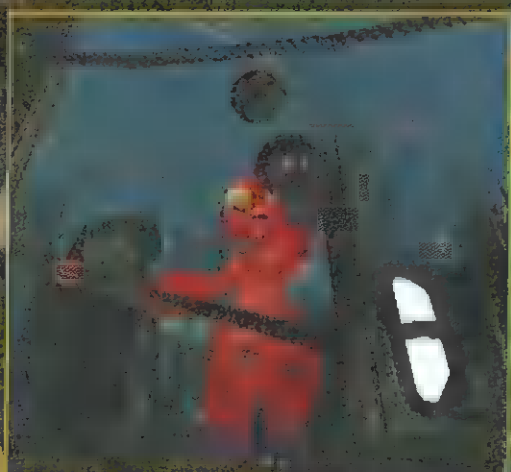
Quotient intellectuel

Le concept repose sur la lumière, est donc un prétexte à de nombreuses énigmes bien pensées tout au long du jeu. De ce fait, il faut faire fonctionner le personnage comme un boulot pour en venir à bout. Ici, le moteur du jeu, le problème est plutôt plaisant, avec des énigmes bien choisies, et surtout, les ombres de tous les éléments à l'écran, agissant selon les différentes sources de lumière, on véritable exploit! Enfin, cette version PlayStation 2 offre quelques petits passages supplémentaires par rapport à la version PC, la reste est

identique dans le principe. Dans le genre plate-forme, la PlayStation 2 n'avait à se mettre sous la dent que Klonoa 2 et Rayman. Maintenant, Gift offrira une alternative plus originale, et surtout, plus franchouillarde, puisque les développeurs d'El et de Cryo sont bien Français.



Voici un exemple des nombreuses séquences plates-formes.



Regardez bien ces balles pour jongler, ce sont des Pokéballs!



Le cristal jaune au fond de la salle donne le pouvoir de lumière.

dommage...

Gia

L'idée de jouer avec un titre créé en collaboration avec Loisel ne me déplaisait pas. J'avoue être une grande fan de ce dessinateur talentueux, et l'on reconnaît bien la patte de l'auteur dans les traits de Gift. Malheureusement, l'enthousiasme est vite retombé, car malgré un rendu visuel honorable et le principe de jeu original, j'ai été très gênée par les problèmes de caméra et surtout, par la maniabilité hasardeuse et imprécise du personnage, et les séquences de plates-formes un peu trop fréquentes à mon goût. Dommage, vraiment dommage...

HELP!

Quand vous n'avez plus beaucoup de vies, n'hésitez pas à refaire le premier niveau. En effet, en un seul passage, on peut gagner près de onze vies. De plus, il n'est pas bien difficile et assez court puisqu'il s'agit du niveau d'apprentissage.

Gift

les plus

- le personnage attachant
- la collaboration de Loisel
- l'éclairage original

les moins

- le maniement un peu mou
- l'animation peu fluide

intérêt

84%

Gift a connu un succès honorable sur PC. La conversion sur PS2 est plutôt bien faite. Néanmoins, il reste un petit jeu sympa, pas assez révolutionnaire.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EKO
- Éditeur : CRYO
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ABORDABLE

MAT HOFFMAN'S

TOP SECRET

Certains niveaux comportent des secrets, comme ici dans le premier...



Voilà l'interrupteur... se trouve dans le bowl au milieu du parc.



Une fois activé, foncez dehors. Le cover secret vous attend!



Prenez le tremplin puis grindez, sautez à nouveau pour reprendre appui sur un petit tremplin, vous trouverez le cover secret.

Mat Hoffman est l'un des plus illustres sportifs dans le domaine du BMX. Il est seul au monde à pouvoir rentrer un double backflip, figure qu'il a réalisée l'an dernier lors des X-Games d'été.

Depuis, sa popularité n'a fait que croître. Activision, déjà responsable de Tony Hawk's Pro Skater, a racheté le moteur du premier volet pour le faire développer par Shabba Games. Mat Hoffman vs Tony Hawk, lequel sortira vainqueur?

Hoffman in the sky

Mat Hoffman reprend les mêmes idées que THPS 1 et 2: des obstacles à détruire, des «covers» cachés (dans THPS, c'était des vidéos)... Bref, cinq objectifs à remplir qui, une fois accomplis, permettront évidemment l'acquisition de nouveaux vélos toujours plus performants. Plusieurs sportifs sont

présents et il faudra terminer le jeu avec chacun d'eux pour débloquent quelques personnages secrets. Mat Hoffman possède exactement le même système de jeu que Tony Hawk, à cela près que les niveaux sont construits pour le BMX. Les aires sont vraiment vastes et plutôt riches, la difficulté n'est pas des moindres, et on peut même dire que le jeu est plus complexe que son prédécesseur skateur.

À part ça, pas grand-chose... En fait, tous les éléments qui ont fait le succès de THPS sont bien là, mais sans véritable surcroît d'originalité... Quoi qu'il en soit le jeu est réussi et n'a vraiment pas à rougir, surtout quand on voit son concurrent direct édité par THQ...

L'éditeur de parc est quasiment le même que dans THPS...



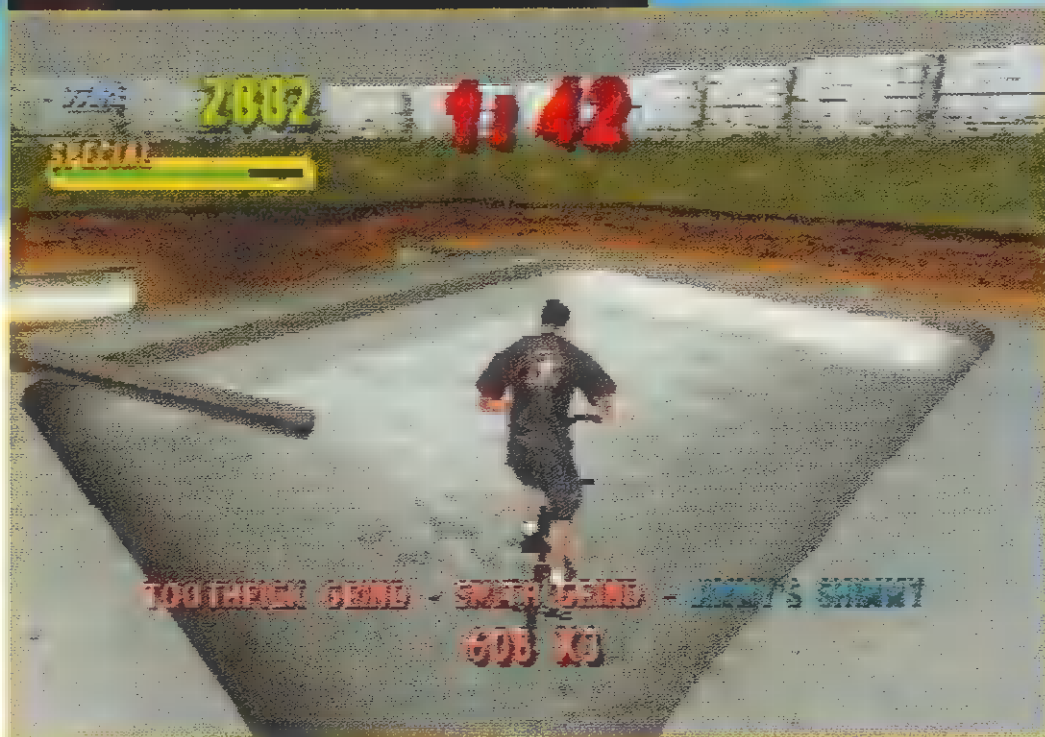
Le jeu reprend le même principe d'objectifs que Tony Hawk.



Les chutes sont toujours aussi gares.



De nombreux gaps figurent dans le jeu, sachez-vous tous les trouver?



bhoff, man...

Switch

On prend THPS et on met un BMX à la place du skateboard. Ça serait pas un peu facile... ça? Mais bon, il fallait bien satisfaire les accros de BMX. Graphiquement, rien à dire: même s'il n'est pas aussi beau que THPS2, il s'en tire tout de même très bien, grâce aux textures très propres et assez lisses. La jouabilité est, elle aussi, plutôt soignée: on fait à peu près ce qu'on veut, à condition d'avoir assez de vitesse et d'être dans le bon axe. Bref, pas de défaut majeur, si ce n'est un cruel manque de renouveau dans le déroulement par rapport aux précédentes productions d'Activision. MHPBMX demeure néanmoins un incontournable pour tous les fans de la pédale.

TONY HAWK'S PRO BMX

inier le jeu
débloquer
crets. Mat
ement le
que Tony
■ niveaux
BMX. Les
et plutôt
pas des
e dire que
que son

ose... En
ont fait le
n là, mais
d'origina-
le jeu est
s à rougir,
n concu-

gares.



Les grinds sont très importants dans le jeu, ce sont eux qui vous permettront d'accéder à de nombreux bonus et gaps.

Mat' moi ça!

Le niveau se déroulant dans le métro de Londres est vraiment très riche. Les possibilités y sont très nombreuses.

L'icopick est une figure qui vous permettra d'atteindre des endroits surlévés plus facilement.



un bon coup de pé

Toxic

Ce nouveau soft d'Activision met en scène un grand champion de la bicyclette spectacle. Avec lui, vous allez pouvoir réaliser de très nombreuses figures acrobatiques sur des rampes de folie. Les commandes répondent bien et, après quelques heures de jeu intensif, vos exploits en mettront plein la vue à votre prof de fitness. Les modes de jeu sont complets et conviviaux. Reste que les graphismes sont un peu légers et les animations manquent parfois de fluidité. Il est quand même possible de bien s'éclater à trouver l'ensemble des bonus cachés. Un peu d'élan et un bon coup de reins suffisent à faire un maximum de points (©Rocco Siffredi 2001). L'ensemble de ce soft tend vers le plaisir de l'extrême. Les grinders en herbe seront comblés par tant de fun.



MAT/HOFFMAN'S PRO BMX

les plus

- la bonne jouabilité
- les graphismes agréables
- la richesse des niveaux

les moins

- THPS en BMX
- le manque d'originalité

intérêt

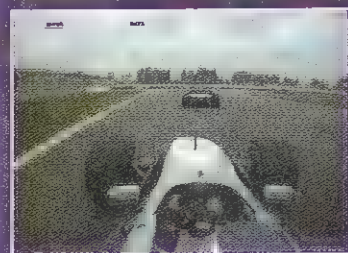
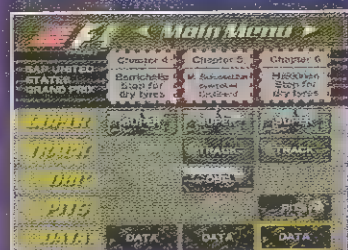
86%

Mat Hoffman reprend les éléments de la série des Tony Hawk, mais avec moins de bonheur: le jeu est trop difficile. Il reste pourtant la référence en matière de BMX.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SHABBA
- Éditeur : ACTIVISION
- BMX ARCADE
- 1 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

LE DIVIDI!

Pour asseoir son statut de jeu indispensable pour tous les fous furieux de F1, Formula One 2001 sur PS2 sera livré avec un DVD reprenant les meilleurs moments de la saison passée. Chaque Grand Prix pourra être visionné sous différents angles. Malheureusement, ils seront entièrement commentés à l'américaine. Enfin, ce DVD reste un beau cadeau, tout de même.



FORMULA ONE 2001

Formula One marque cette année son passage stratégique sur PlayStation 2; ce qui ne l'empêche pas de sévir sur PSone aussi. Ce titre bénéficie toujours de la licence officielle de la FIA, lui permettant d'exploiter les véritables noms des écuries, des pilotes, des circuits et des parrains (sponsors). Le jeu garde globalement son esprit original, et s'adresse à tous les amoureux de la formule 1. Les frères Schumacher vont-ils encore dominer le championnat cette année? Va-t-on assister au grand retour de l'écurie Williams-BMW? Toutes ces questions cruciales ne dépendront que de votre talent...

Plus détaillé, tu meurs!

Reconnaissables à leur petite photo lors de la sélection, tous les pilotes de la saison en cours sont disponibles (oui, vous avez bien lu: la saison qui se déroule en ce moment!), et même les petits nouveaux comme Montoya, par exemple, ou Mazzacane chez Prost GP et Button chez Benetton-Renault seront sur la grille de départ. Ce souci de coller le plus près possible au championnat de F1 va jusqu'aux vues disponibles: mis à part les très classiques vue subjective à la Ridge Racer et vue de derrière la voiture,

on peut aussi piloter avec la vue « caméra embarquée » (mais uniquement sur PS2), c'est-à-dire, légèrement au-dessus du casque du pilote! Les sensations de vitesse sont plutôt bonnes, et pour éviter d'être surpris par les virages qui arrivent trop vite, des panneaux indiquant leur amplitude s'affichent à leur approche. Enfin, un paquet de paramètres peuvent aussi être réglés à sa guise, de l'usure des pneus aux dégâts, en passant par la gestion des pannes et des drapeaux. On peut les intégrer ou non, ce qui évitera aux débutants de subir ces options un peu trop rébarbatives, mais ô combien délectables pour les puristes.

F1 du dimanche

Avouons-le, ce souci du détail et tout ce soin déployé nous ont conquis. Par contre, la qualité du graphisme décevra les plus exigeants, autant sur PS2 que sur PS. En effet, les décors paraissent dépouillés, la modélisation des bolides est sommaire, et, malgré une animation plutôt fluide, l'affichage scintille encore beaucoup (toujours sur PS2). Un peu dommage, certes, mais ces petits défauts visuels ne gâtent en rien le plaisir de jeu. Au contraire, Formula One 2001 peut se targuer d'être le

premier jeu de F1 réellement intéressant sur PS2. Les commandes analogiques (la gauche pour les directions et la droite pour l'accélération et le freinage) apportent une grande finesse dans le maniement. Soigner ses trajectoires, et éviter de rentrer dans les autres concurrents (même si c'est très tentant, parfois), voilà les secrets pour finir en bonne position. Par contre, sur PS, Formula One 2001 reste bien trop classique, et la maniabilité aux commandes analogiques est beaucoup trop sensible. Au final, la franchise Formula One cuvée 2001 s'annonce comme un premier titre très prometteur d'une longue série sur PS2, et assoit sa réputation sans surprise sur PS. Voilà une affaire qui roule plutôt bien!



Dans des cas comme celui-ci, vous avez activé l'option des dégâts, vous êtes très mal...

La vue en caméra embarquée est sûrement la plus impressionnante toutes. Une réussite!



la F1 sur PS2 a trouvé son champion

En mode deux joueurs, chacun pourra choisir parmi trois vues différentes.

NE 2001

ent inté-
mandes
pour les
l'accélé-
tent une
niement.
éviter de
accidents
parfois),
en bonne
sur PS,
bien trop
ilité aux
est beau-
l, la fran-
001 s'an-
titre très
série sur
ion sans
affaire qui

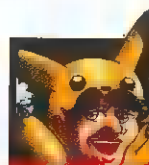
On reconnaît aisément les
bolides — chaque pilote,
comme la McLaren-
Mercedes d'Hakkinen avec
son prénom dessus.

Le mode spectateur
reproduit à merveille les
retransmissions télévisées,
avec les prises de vue au ras
du sol ou en hélicoptère.

Uniquement sur PS,
vous devrez répondre à
des questions sur
l'histoire de la F1 juste
avant les courses.

Dans la version PS il
faudra se contenter de
vues plus classiques,
comme celle à la place
du pilote.

test



ça ruffe!

Zano

Enfin un jeu de Formule 1 qui
tient la route sur PS2! Le
pilotage est vraiment
intéressant et technique, et l'on
obtient de très bonnes
sensations rapidement. Les
freinages incisifs et la direction
vive et précise feront plaisir aux
adeptes du genre, et les autres
joueurs prendront en main
rapidement. Par contre, côté
modes de jeu et options de
course, Formula One est
complet, sans pour autant
surclasser la concurrence. Je le
recommande sans hésiter à
tous les amateurs de F1...



les plus

- beaucoup de paramètres
- la licence FIA
- le DVD

les moins

- les commentaires
fatigants
- pas très joli tout ça!

intérêt

Enfin, un vrai jeu de F1,
avec tout ce qu'il faut pour
plaire aux fans. Le graphisme
aurait pu être plus soigné, mais cela
ne l'empêche pas d'être passionnant.

93%

Vraiment trop classique, il
ne révolutionnera pas le
genre. Par contre, des petits quiz
sur la discipline aiguïseront votre
culture dans le domaine.

89%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SCEE
- Éditeur : SCEE
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEUR
- Difficulté : VARIABLE



vavavoum!

Gia

Des jeux aussi soignés, j'aimerais en voir
plus souvent. J'ai surtout apprécié les
paramètres réglables pour moduler la
difficulté du jeu en fonction des goûts de
chacun. Ce qui le rend donc accessible au
plus grand nombre. Par contre, je tiens à
pousser mon coup de gueule contre les
répliques insupportables des commentateurs
Pierre Van Vliet et Jacques Lafitte lors des
courses. Les phrases se répètent, et la
locution hachée, du genre robot, ■ ■ don de
m'énervier. À part ce détail, foncez sur ce jeu
magnifique sur PS2.

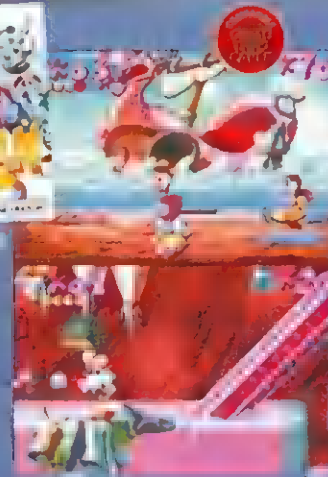
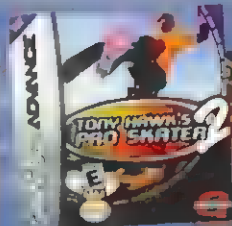
22 juin 2001 lancement français du Game Boy Advance

Réservez*

dès maintenant et avant le 22 juin
votre **Game Boy Advance**
et les **jeux de votre choix**
dans tous les **Micromania**
ou sur **micromania.fr**

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- Processeur 32 bits : la puissance d'une console de salon
- 32 000 couleurs affichées simultanément
- Écran couleur panoramique
- Résolution d'image élevée : rendu plus fin
- Deux nouveaux boutons latéraux : plus de hauteur des index
- Sonstéro numérique en prise casque
- Retro compatibilité avec la quasi totalité des jeux Game Boy



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Spécialité

Avant le 22 juin, le premier arrivé !
Tous les membres privilégiés de la Micromania
20% de réduction sur les jeux d'import !
*hors promotions, hors jeux de collection

Le 22 juin 2001

Remarque : les jeux de collection ne sont pas concernés
Les nouveautés Micromania s'adressent
aux seuls membres 20, 25, 30, 40, 50 et
Étant donné l'importance de...

LES MICROMANIA

MICROMANIA BOULOGNE C.Gal. Anden - 01 41 62 01 01 - 100 rue de la République - 94 000 BOULOGNE	MICROMANIA LAUNDE TOULOUSE C.Gal. Labège 2 - ZAC La Grande Borne - 31070 Labège - 05 61 21 11 11	MICROMANIA LA BÉPINE 2 C.Gal. Les 4 Temps - Niveau 1 - 92000 Puteaux - 01 47 37 11 11
MICROMANIA BORDEAUX 2A C.Gal. Bordeaux 2A - 33000 Bordeaux - 01 41 62 01 01	MICROMANIA PERPIGNAN C.Gal. Anden Paris / Rouen - Route de Nîmes - 06800 Perpignan - 04 68 01 01 01	MICROMANIA SCHWEDHOUSE C.Gal. de Schwedhouse - 68 02 - 67 00 Schwedhouse - 03 83 81 01 01
PARIS MICROMANIA FORUM DES FAMILLES - 01 41 62 01 01 MICROMANIA MONTPARNASSE - 01 41 62 01 01 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - 01 41 62 01 01 MICROMANIA OPÉRA - 01 41 62 01 01 MICROMANIA ITALIE 1 - 01 41 62 01 01 MICROMANIA BOLE - 01 41 62 01 01 MICROMANIA MONTMARTRE GARE - 01 41 62 01 01	RÉGION PARIS - ÎLE-DE-FRANCE MICROMANIA CLAYE-SOULEY - 01 41 62 01 01 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - 01 41 62 01 01 MICROMANIA VILLIERS-EN-BOIS - 01 41 62 01 01 MICROMANIA VILLY 2 - 01 41 62 01 01 MICROMANIA SAINT-GERMAIN - 01 41 62 01 01 MICROMANIA PLAZIN - 01 41 62 01 01 MICROMANIA MONTROUSSON - 01 41 62 01 01	PROVENCE MICROMANIA AVIGNON - 04 91 62 01 01 MICROMANIA CAP 3000 - 04 91 62 01 01 MICROMANIA NICE-ÉPIQUE - 04 91 62 01 01

GAME BOY ADVANCE™

LA RÉVOLUTION DU JEU VIDÉO



E-ZERO™

SUPER MARIO ADVANCE™



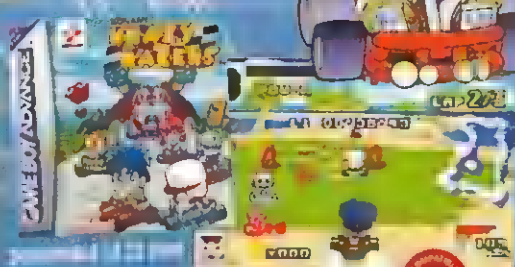
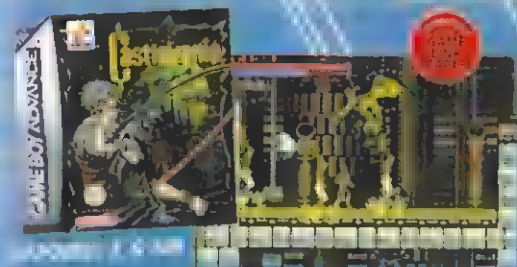
Réservez-le !

kurukuru fururin™

00'22"88

Avec le **GAME LINK CABLE** désormais 4 joueurs* peuvent se raccorder et jouer ensemble.

Sauf sur certains titres



EXCLUSIVE MICROMANIA
Avec Nintendo et Micromania participez au Championnat Game Boy Advance

Pour tout savoir à tout moment sur tout les jeux :

micromania.fr

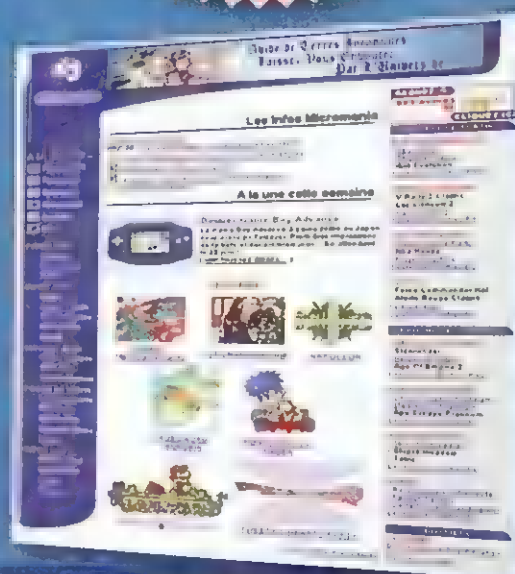
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



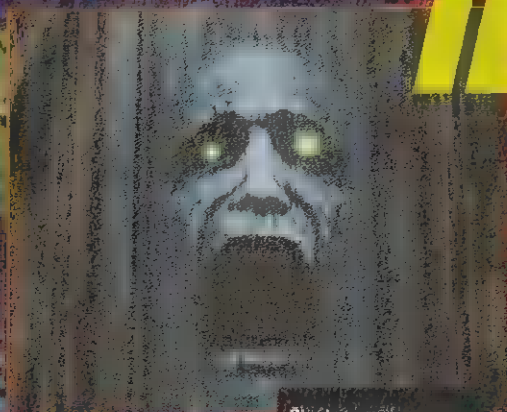
- MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 81 81
- MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 47 88 81 81
- MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 31 31 31
- MICROMANIA LE MIRAIL - Tél. 04 92 31 31 31
- MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA DIJON - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 31 31 31 31
- MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 31 31 31 31
- MICROMANIA CHATEAUBRIANT - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA NANTES - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA NANTES ST-GEORGES - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA ST-GERMAIN-DE-VALENTIGNEY - Tél. 03 31 31 31 31

- MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 01 31
- MICROMANIA BESONS-CONCOMPTRE - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA NANCY - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA METZ-SELMOUTIER - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA BONCOURT - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA LERS - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA BURLAGE - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA LILLE-VZ - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA CITÉ-ÉUROPE - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA ELZEVILLE - Tél. 03 31 31 31 31

- MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 31 31 31 31
- MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 71 71 71 71
- MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU - Tél. 04 71 71 71 71
- MICROMANIA LYON-ST-PIERRE - Tél. 04 71 71 71 71
- MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 71 71 71 71
- MICROMANIA LE MANIS - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA LE MANIS-SUD - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA AMREY - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA NOUVEAU-ST-GEORGES - Tél. 02 31 31 31 31
- MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 71 71 71 71
- MICROMANIA GRAND-VAN - Tél. 04 71 71 71 71
- MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 91 31 31 31
- MICROMANIA AVIGNON-SUD - Tél. 04 91 31 31 31

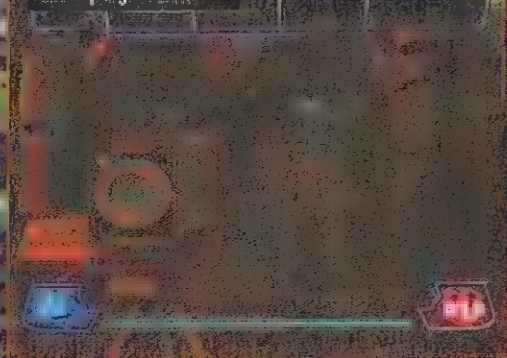


ILLBLEED



C'est occupé, revenez plus tard !

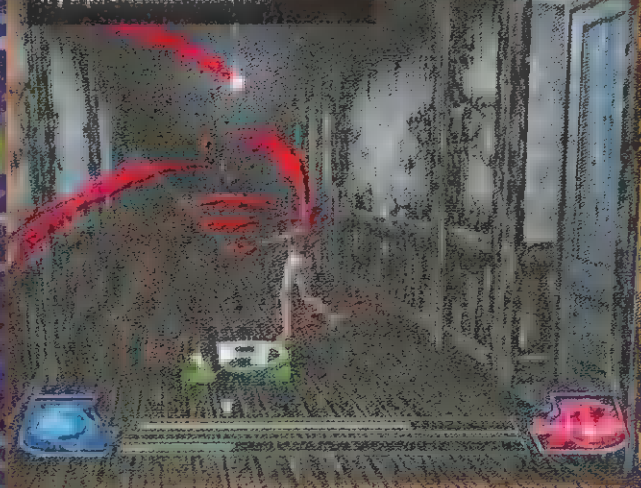
Cette photo vous servira à sauvegarder votre progression.



Les lunettes permettent de voir les pièges.



Un petit tour du côté de Resident Evil. Il y a pire comme influences.



L'introduction du jeu installe l'action dans une école où règne une atmosphère lugubre. Vous incarnez une jeune héroïne égarée dans un parc d'attractions conçu d'après les écrits de Michael Reynolds, un auteur perturbé et diabolique qui semble ne pas avoir toute sa raison.

Un système complexe

Une fois dans le parc, vous allez devoir choisir votre parcours. Tout d'abord, le cimetière vous permettra de vous familiariser avec les commandes du jeu et c'est à la pharmacie que vous ferez plein de potions de soins. Vous devrez traverser les attractions en essayant d'éviter les pièges horribles destinés à vous faire perdre la vie ou augmenter votre tension cardiaque. Grâce à une paire de jumelles spéciale, vous pourrez déceler les pièges qui vous sont tendus. À vous d'utiliser au mieux ces jumelles dont l'usage s'avère limité. De plus, il faut régulièrement absorber des potions pour soigner vos blessures. Les différents niveaux réservent une multitude de surprises dans le plus pur style gore. Et il faut avoir cœur bien accroché pour progresser dans l'univers de Illbleed.

Des attractions du feu du diable

Une belle surprise ! Les lunettes doivent vous servir à éviter les monstres.



La pharmacienne vous délivrera des potions de soins bien utiles pour rester en vie.

même pas peur

Toxic

Illbleed propose un scénario relativement original, et l'atmosphère qui se dégage de ce titre ne manque pas de piquant. Il est vrai que placer un jeu d'aventure dans le cadre d'un parc d'attractions est une bonne idée. Les péripéties sont assez surprenantes et la réalisation permet parfois de sursauter au hasard des pérégrinations de l'héroïne. L'orientation horripilante de Illbleed lui confère des moments sympathiques. Reste que la maniabilité souffre d'un manque cruel d'intérêt tant l'interactivité s'avère réduite.

ILLBLEED les plus

• le scénario original

les moins

• le fond de jeu réduit
• le manque de variété

intérêt

75%

Illbleed partait bien mais il n'offre finalement pas le plaisir attendu. Les péripéties sont prévisibles, et le système de jeu est pour le moins limité.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : A.I.A
- Éditeur : SEGA
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

TOM
R

Tom ses non international et autres l'Otan ou la première être adapt ensuite R Operations Storm, de Ubi Soft, a sur PlaySt dans la pe peur ni r consiste à tionale. Av faut sélecti posée de choisir leur ces binôme cularités (ti explosifs... selon la situ

La tacat du gend
Ensuite, or trajet et le binôme. Un carte a d' exclusivem

Le mode deux joueurs propose plein de variantes. Le mode escorte de Uti fait penser à DoubleStrike sur PC.

Le zoom es mais pas mo de la vis habituellem

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

ROGUE SPEAR

Tom Clancy est connu pour ses romans qui traitent de la nomenclature de l'ordre international, des forces de l'ONU et autres commandos secrets de l'Otan ou encore de la défense intérieure américaine. Rainbow Six fut la première des œuvres de Clancy à être adaptée en jeu vidéo. Vinrent ensuite Rogue Spear et Urban Operations. Voici donc que Red Storm, dernièrement racheté par Ubi Soft, adapte ce succès du PC sur PlayStation. Nous voilà donc dans la peau d'un commando sans peur ni remord, dont le devoir consiste à protéger la paix internationale. Avant chaque mission, il faut sélectionner une équipe composée de trois duos de choc et choisir leur équipement. Chacun de ces binômes aura ses propres particularités (tireurs d'élite, infiltration, explosifs...) à prendre en compte selon la situation.

La tacatacataquettique du gendarme...

Ensuite, on pourra déterminer le trajet et les actions de chaque binôme. Un nouveau système de carte a d'ailleurs été développé exclusivement pour la PS.

On appelle ça des « waypoints ». Dans chaque salle ou lieu visités, on pourra attribuer des actions aux différentes équipes, et les déclencher ou non par des « go » codés. Alpha: l'équipe verte sécurise la pièce avec des flashbangs. Bêta: l'équipe bleue ouvre le feu... Bien sûr, vous dirigez un des membres et pouvez intervenir à n'importe quel moment. La préparation de l'action et des tactiques est évidemment le point crucial de la série des Rainbow Six. Pendant le jeu, les deux sticks analogiques sont mis à contribution. Celui de gauche dirige le viseur, et celui de droite permet d'avancer. Malheureusement, la sensibilité du viseur est vraiment mal réglée: elle ne permet de se retourner rapidement, action indispensable dans ce genre de jeu. Dès le premier essai, les situations de crise deviennent vite irrémédiables du fait de ce défaut majeur. Ajoutez à cela l'affichage très peu performant qui laisse peu de place à l'anticipation et à l'observation de l'ennemi, et vous obtenez un jeu très moyen. Dommage! Car sur PC, ce titre est tout simplement excellent.



La nouvelle map développée uniquement pour la PlayStation.

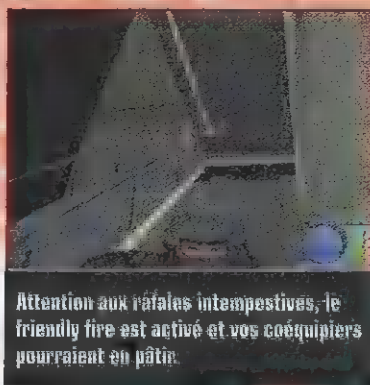
Les usages des étages auraient pu bénéficier d'un peu plus de diversité.



Une action préparée et synchronisée est le clou de la réussite. Curieusement, l'équipe dirigée par l'IA est plus efficace si vous êtes proche.



Rogue Spear est vraiment très intéressant. Les longues préparations des missions, les informations détaillées sur les circonstances de la crise, le scénario de Tom Clancy... Le jeu comporte quelques exclusivités, comme un mode deux joueurs spécialement conçu pour la PS, ainsi qu'une nouvelle interface plutôt réussie pour l'élaboration des waypoints. Là où le bât blesse, c'est au niveau de la réalisation: les graphismes ne sont pas à la hauteur, et pire c'est que l'action en pâtit! La mauvaise gestion du viseur ne permet pas d'être efficace dans les missions délicates.



Attention aux rafales intempestives, le friendly fire est activé et vos coéquipiers pourraient en pâtir.



Le mode deux joueurs propose plein de variantes. Le mode escorte du VIP fait penser à Counterstrike sur PC.

Le zoom est bien pratique, mais pas moyen de profiter de la visée automatique habituellement disponible.



les plus

- Doom-Like ultra réaliste
- l'interface efficace
- le scénario de Tom Clancy

les moins

- les bogues d'IA
- la réalisation moyenne
- la jouabilité pas évidente

intérêt

80%

De bonnes idées, mais par malheur la réalisation ne suit pas vraiment. Une conversion PlayStation pas tout à fait réussie.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: RED STORM
- Editeur: UBI SOFT
- ACTION STRATÉGIQUE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: ÉLEVÉE

Au service des Américains

SUMMONER

BASTON ET INVOCATION

Outre les différentes attaques des personnages et les petits combos, c'est l'invocation des différentes bestioles qui présente le plus d'intérêt lors des combats. Malheureusement, quelques heures de jeu sont nécessaires avant de maîtriser ces techniques qui nécessitent la possession d'anneaux magiques très rares...



Les autres persos sont capables de se débrouiller seuls pendant les combats. Il est donc facile d'encercler l'adversaire.



Les petits combos ne sont pas très efficaces, mais ils permettent quand même de se débarrasser des ennemis les plus faibles.



Les bestioles invoquées progressent elles aussi au fil des combats. Sans elles, certaines rencontres sont perdues d'avance.

On incarne un personnage nommé Joseph, dont le village a été entièrement ravagé. Doté de pouvoirs magiques, notre héros va donc se lancer dans l'aventure, et tenter de percer les mystères de son pays, notamment les techniques permettant d'invoquer d'étranges créatures. Un début de scénario assez classique. Pour progresser dans cette quête, discuter avec les différents personnages rencontrés est indispensable : certains vont nous confier de petites missions, d'autres nous guideront, et quelques-uns embrassent notre quête. Ainsi, au fil de l'aventure, on se retrouve avec une multitude de sous-objectifs qui obligent à explorer chaque lieu, et l'arrivée de nouveaux persos dans l'équipe diversifie les stratégies de combat.

Combats étranges

Ces combats s'effectuent en temps réel, comme dans Evergrace ou Warriors of Might and Magic. Une pression sur le bouton Croix suffit à locker le ou les ennemi(s), et en variant les combinaisons sur les flèches directionnelles on peut exécuter de petits combos. Un principe sympathique, mais peu captivant dans ce cas. Les combats sont même imprécis et peu passionnants, car ils ne demandent pas vraiment de technique ni d'habileté. Comme dans tout RPG qui se respecte, le

niveau d'expérience des héros progresse au fil des victoires, mais les combats n'y gagnent pas vraiment en intensité. Évidemment, les objets avec lesquels on équipe nos héros jouent un rôle important dans la violence de leurs attaques et leur résistance aux chocs, et les divers gadgets que l'on trouve peuvent améliorer leurs pouvoirs. Bref, les adeptes ne seront pas déçus par le fond de jeu, qui comme le reste est particulièrement classique...

Une réalisation satisfaisante

Les graphismes de Summoner ne vont pas vous faire sauter de joie, mais il faut bien reconnaître qu'ils sont un poil plus réussis que ceux des autres titres du même genre. Avec des détails plus nombreux que Dark Cloud, et des décors générale-

ment plus variés qu'Evergrace, le jeu s'avère plus vivant et plus agréable. Les villes sont souvent animées, et l'on voit les habitants s'affairer. Par contre les donjons sont toujours aussi monotones : ils se composent en plupart du temps d'un ensemble de couloirs sombres sur plusieurs étages. Côté animation, si les rotations de caméra se passent bien, l'ensemble manque quand même de fluidité et l'on voit souvent le décor apparaître par bloc à l'horizon. Enfin, le gameplay est relativement bien pensé, l'ensemble des commandes est simple et efficace. Bref, Summoner ne risque pas de surclasser ses concurrents sur PS2, mais possède quelques qualités pouvant tenter certains joueurs. Dommage que les combats et le scénario ne soient pas plus palpitants.

Les scènes de dialogue sont indispensables pour progresser.



Invoquer des créatures ne suffit pas à animer les combats



Il est possible de scinder l'équipe pour réaliser des actions en solo. Ici, une épreuve d'infiltration.

Les magies ne sont pas spectaculaires. Des effets visuels plus prononcés auraient été bienvenus.



Les aires de jeu sont assez grandes et les décors sont assez riches. Dommage que l'animation ne suive pas.



La caméra bouge mais l'angle choisi est mal adapté.



Votre perso principal est capable de magies de guérison, mais il est vulnérable lorsqu'il les déclenche.

La carte générale n'est pas une merveille. On y subit quelques attaques imprévues.



tout, mais...

Kael

L'idée de base de Summoner est assez sympa. Le fait de pouvoir invoquer des monstres est bien pratique à certains moments. Graphiquement, le jeu est très agréable. Les décors sont fouillés et variés. Mais je trouve que ce titre est plus destiné aux joueurs PC. Les combats sont un peu trop répétitifs et manquent cruellement de pêche. Bref, nous avons affaire à un jeu sans prétention mais qui trouvera sans doute son public.

Summoner

les plus

- un univers vivant
- des graphismes agréables
- des commandes simples

les moins

- des bruitages simplistes et rares
- des combats trop mous

intérêt

80%

Les amateurs seront déçus par les combats et par le manque d'action. Dommage, car le jeu contient quelques bonnes idées.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : VOLITION
- Éditeur : TIGI
- RPG ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

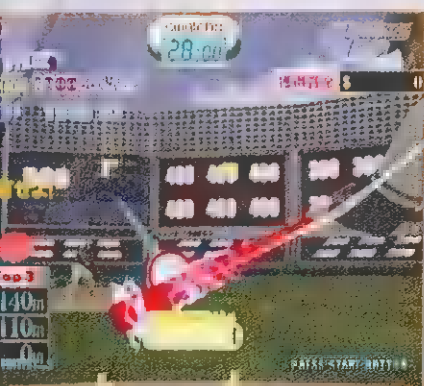


bof...

Zano

Summoner ne risque pas de me faire relever nult. Les combats sont beaucoup trop mous et l'aventure ne se diversifie pas assez, ce qui donne donc plutôt envie de dormir. On ne parlera pas des bruitages, de l'animation, des déplacements des persos, des effets visuels lors des magies, et de l'angle de caméra choisi, car cela deviendrait trop méchant. Bref, en cette période pauvre en titres de qualité, Summoner fera patienter les plus affamés des inconditionnels du genre, à condition qu'ils soient très très motivés!

SPORTS JAM



Le base-ball demande de la précision et des bons réflexes.



Il faut un bon timing pour réaliser les lancers francs.



La reprise de volée n'est pas simple à réaliser. Anticipez la trajectoire de la balle.



Cette épreuve de foot américain manque un peu d'intérêt. Seule, la force parle.

Dans cette conversion du jeu d'arcade éponyme, vous allez participer à toute une série d'épreuves représentatives des sports les plus en vogue à la surface de la planète. Ainsi, vous allez pouvoir tirer des coups francs au football, arrêter des tirs au hockey, shooter des paniers à trois points au basket ou encore disputer des courses à vélo. Le but consiste à réaliser un maximum de points en enchaînant les gestes techniques imposés. Un mode original vous permet d'accéder à un menu spécialement conçu pour la Dreamcast. Vous allez alors pouvoir organiser votre

compétition et choisir le déroulement des épreuves. Le but étant de passer avec succès les différents niveaux tout en marquant un maximum de points. À vous de figurer parmi les champions pour accéder aux épreuves finales et entrer au Panthéon des athlètes les plus marquants de notre génération, à l'image d'AHL.

Plus haut, plus fort

Le mode arcade, lui, vous impose de réaliser des prouesses dans des conditions extrêmes. Il n'y a de place ni pour la préparation ni pour la temporisation, il faut enchaîner les bons résultats pour arriver au

terme des épreuves. Deux joueurs pourront se lancer des défis. Selon la configuration des épreuves, le premier joueur se trouve dans la position du défenseur et le second dans celui de l'attaquant. Ces épreuves sont le cadre idéal pour des confrontations épiques et rythmées. Certains niveaux se déroulent en écran splitté pour plus de clarté dans l'action. Les diverses options vous faciliteront la prise en main générale, et un menu network vous permettra de profiter des possibilités du jeu en ligne. Dans ce cas, vous vous connecterez au réseau américain pour surfer en toute souplesse.

Tout le sport en un jeu



Le golf est réservé aux plus calmes. Silence, on joue.



L'épreuve cycliste de vitesse sur piste demande une bonne coordination.



- défonlant et varié
- une bonne réalisation



- la durée de vie assez faible
- modes de jeu trop limités



85%

Un peu d'entraînement vous permettra de battre des records. Un beau jeu trop court, vu son prix, qui ravira les fans d'arcade.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : WOW
- Éditeur : SEGA
- SPORT ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

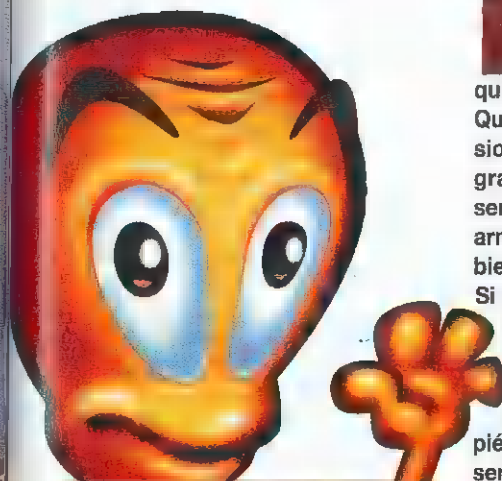


100 % arcade

Toxic

Ce Sports Jam propose quelques beaux challenges en short. Les épreuves y sont variées et bien rythmées. Les modes de jeu sont en nombre réduit, et le mode Dreamcast ne propose pas de véritables surprises. L'intérêt général en prend donc un coup, mais le fun, seul ou à plusieurs, est quand même bien présent. La jouabilité est étudiée pour procurer un maximum de sensations. La réalisation est soignée et le spectacle est de très bonne qualité. Un soft d'arcade qui défonle, mais qui pêche par sa durée de vie assez limitée.

WORMS WORLD PARTY



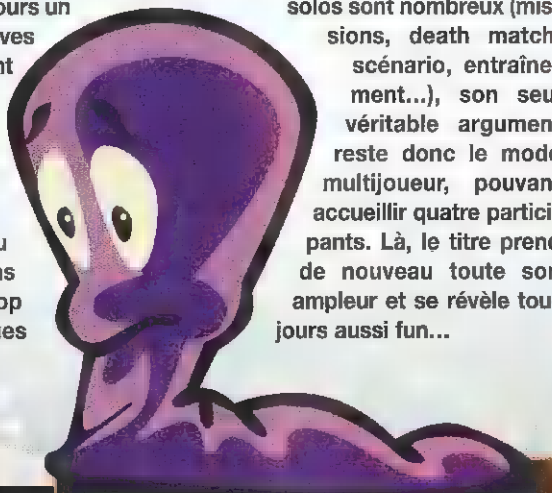
Le temps de réflexion de l'ordinateur est encore trop long.

Pas besoin de vous faire un topo complet sur Worms, peu d'entre vous ignorent qui sont ces petits vers guerriers. Quoi de neuf donc dans cette version Dreamcast? Eh bien, pas grand-chose... Les parties opposent toujours deux équipes de vers armés jusqu'aux dents, et le but est bien sûr d'exterminer l'adversaire. Si les zones de combat ont parfois été redessinées, elles demeurent dans l'ensemble identiques à celles des autres versions; à savoir: accidentées, escarpées, piégées... Bien sûr, l'eau, omniprésente, constitue toujours un danger pour nos braves asticots qui ne savent pas nager. Graphiquement, et même si cette version Dreamcast est très clean, il n'y a pas de quoi sauter au plafond: les Worms sont toujours trop petits et les attaques

manquent de pêche et d'effets visuels. Le stock d'armes proposé reste sensiblement le même que dans les versions PlayStation et Nintendo 64, et les attaques s'enchaînent encore à tour de rôle.

On prend les mêmes...

La lenteur de l'ordinateur n'a toujours pas été réglée; on attend un bon moment avant qu'il ne se décide à porter son coup... Les joueurs qui s'y sont déjà essayés auront compris que les modifications qu'ils attendaient ne sont pas au rendez-vous. Même si les modes solos sont nombreux (missions, death match, scénario, entraînement...), son seul véritable argument reste donc le mode multijoueur, pouvant accueillir quatre participants. Là, le titre prend de nouveau toute son ampleur et se révèle toujours aussi fun...



à plusieurs
Zano

Pour celui qui possède déjà une autre version d'un jeu Worms, ce titre ne présente pas grand intérêt. Comme d'habitude, on s'y ennue tout seul, et avoir des partenaires est toujours vital pour tirer pleinement parti du jeu. Personnellement, je trouve le visuel réussi, mais un poil en dessous de ce que peut faire la Dreamcast. Enfin, quelques nouveautés dans les armes et de nouveaux modes auraient été appréciés.



On peut toujours détruire des morceaux du décor pour atteindre ses adversaires.

Le mode entraînement est utile pour apprendre à manier les différentes armes avec précision.

un petit ver pour la route?



Le bazooka reste l'une des armes les plus simples à utiliser. Et l'une des plus efficaces!



Le mode mission impose la récupération d'objets en temps limité. Il faut alors maîtriser tous les déplacements.



les plus

- le multijoueur très fun
- l'humour
- la durée de vie

les moins

- le jeu en solo
- l'aspect répétitif
- les graphismes simplistes

intérêt

80%

Worms demeure très amusant à plusieurs, mais le concept commence singulièrement à s'user.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: TEAM 17
- Éditeur: TITUS
- STRATÉGIE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE



BOSCO ROSCO!

Tous les grands rivaux de Spiderman sont présents, Rhino, Venom, Carnage, Dr Octopus, le symbiote de son costume, etc. Ils vous donneront du fil à retordre, car ils sont loin d'être faciles à battre, il faudra souvent vous servir d'éléments du décor pour esquiver leurs coups et les vaincre.



Rhino foncera sur les pylônes électriques et sera pris de violents spasmes après y avoir enfoncé sa corne.



Venom vous soulève comme un fêtu de paille pour vous lécher la pomme de sa grande langue et jeter ensuite un « Hummm, tasty! » des plus canailles.



Venom la suite... cette fois, il tient Mary Jane captive dans une cuve remplie d'eau au fil du combat. Surtout, désactivez les switches après Venom!

SPIDERMAN

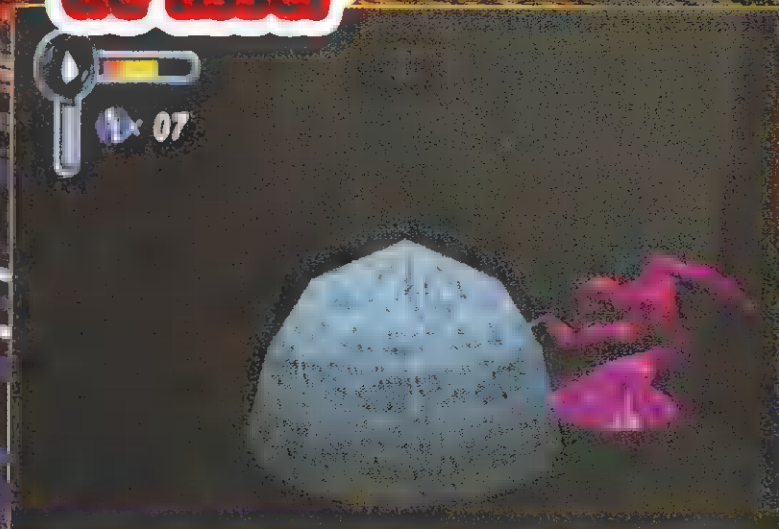
Comme une envie de tisser



Mystério a pris des proportions gigantesques et ses différents talons d'Achille sont bien visibles; mais les atteindre est une autre histoire.



Un mélange d'Octopus et du symbiote avec ses bras en forme de canneloni. Cours petit, cours!



Le cocon de toile fait office de protection mais aussi d'attaque. En se brisant, les morceaux vont gifler les adversaires.



Les nombreux challenges du mode training vous permettront de vous faire la main.

Spiderman est un héros mutant apparu dans la série des Quatre Fantastiques. Un succès rencontré auprès des lecteurs Marvel tel que Stan Lee pris la décision d'en faire un héros à part entière... Neversoft, responsable de Tony Hawk's Pro Skater II adapté sur PS, Parmi les adaptations de l'araignée sur console, la version Dreamcast devrait être celle qui restitue les meilleurs graphismes.

C'est qui?

Peter Parker a perdu ses parents alors qu'il avait tout juste six ans. Son oncle et sa tante May l'accueillent donc à New York, où il grandit. Il fait de brillantes études et obtient un diplôme de science à la Midtown High School. Un jour, lors d'une exposition sur le traitement des déchets nucléaires, une araignée passe dans un accélérateur de

particules, puis mord Peter pour mourir ensuite. De retour chez lui, Peter s'aperçoit qu'il vient d'acquiescer des super-pouvoirs. Il décide dès lors de faire sa propre justice, prend des photos de ses exploits et revend ses articles au New York Daily Bugle dirigé par Jonah Jameson.

Speedy Man? C'est moi!

Le soft reprend les nombreuses péripéties des aventures de Spidey, ses rencontres avec ses adversaires les plus connus, le Scorpion, Venom, Carnage, Octopus... Il s'agit d'un jeu d'action, tout en 3D, dans lequel on se balade sur les toits, on vague de building en building en

lançant de la toile, exactement comme dans les comics. Les objectifs sont divers, rejoindre la banque par les toits, sauver des otages, battre Venom à la course, etc. Vos alliés, la Chatte, la Torche et des tas d'autres issus de l'univers Marvel, vous permettront de faire des pauses dans l'action et viendront souvent vous porter conseil. Les possibilités concernant Speed Hermann et sa toile sont nombreuses: il peut envoyer une boule neutralisante, se protéger sous un cocon, engluier les méchants, atteindre rapidement le plafond, etc. Il possède aussi quelques jolis coups qui lui permettent de finir les adversaires englués ou sonnés. Le jeu mélange phases de haute voltige, d'infiltration et de baston avec une bonne dose de savoir-faire. La difficulté n'est pas très élevée, mais on pourra jouer en Hard, et les innombrables goodies à récolter nécessiteront de recommencer le jeu plusieurs fois. Bref, le soft est assez complet et devrait satisfaire la fois les férus de jeu d'action et les fans de Spiderman.



L'épisode une réussite Dreamcast identique évolués e réussis. C particulièrement aux différen qu'au look affronte à reprises d de Marvel parfaitement

■ est toujours plus tranquille au plafond.
En plus ■ sang monte au cerveau, ce qui est rare
■ plutôt agréable. Hihhi!

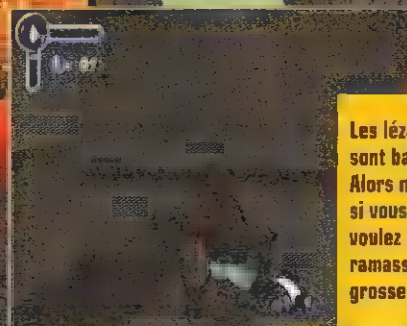
Y a pas ■ mal à ■ faire ■ la pub...



quel drôle de nom

Switch

Cette version Dreamcast de Spiderman ne sortira pas en France. Si vous voulez vous ■ procurer, il faudra donc passer par l'import US. Le jeu est exactement semblable à son homologue sur PS, mais avec des textures dignes de la Dreamcast. La jouabilité est plutôt bonne, Spidey réagit bien, et ses actions sont plutôt nombreuses (bouclier, boule de toile, araignée au plafond en un éclair...). Le jeu est agréable, avec des environnements très vastes, et la Dreamcast s'en tire plutôt bien, si l'on passe outre un très léger clipping et un petit filet brumeux. Au final: un bon petit jeu d'action peut-être un peu court, mais qui m'a bien plu.



Les lézards sont balaises. Alors méfiance si vous ■ voulez pas vous ramasser une grosse claque!



Y a le feu aux symbiotes!



oui, oui!

Niico

L'épisode sur PlayStation était une réussite, il l'est toujours sur Dreamcast. Si le jeu reste identique, les graphismes ont évolués et sont dans l'ensemble réussis. On appréciera particulièrement ■ soin apporté aux différentes animations ainsi qu'au look des boss que l'on affronte à de nombreuses reprises dans le jeu. L'univers de Marvel Comics est parfaitement respecté.

SPIDER-MAN

les plus

- la plus belle adaptation de Spidey
- la jouabilité arachnéenne

les moins

- la réalisation technique sommaire
- la courte durée de vie

intérêt

86%

Une adaptation semblable à la version PS. Des cinématiques sympas, bien dans l'ambiance du comics. Un bon petit jeu d'action à réserver aux fans de Spidey...

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION 3D
- JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

RUGBY

Le rugby est un sport qui commence à trouver sa place sur console. Après quelques essais plus ou moins réussis, voici qui s'initie à la PlayStation. Pas de surprise, les menus sont dans la grande tradition des simulations d'Electronic Arts. Dans le mode coup d'envoi, vous accédez directement au terrain. Du coup, il n'est pas possible de sélectionner toutes les options des modes simulation. Le mode test-match vous permet de sélectionner les équipes qui participeront au match amical et les options stratégiques qui guideront vos joueurs sur le terrain.

Tournoi et autres joutes

Le mode tournoi se décompose en plusieurs compétitions bien spécifiques. La Coupe du monde regroupe



L'interception est violente. L'action va aller à l'essai.

Un sport d'homme sévèrement en short



L'entraînement est obligatoire pour maîtriser les commandes.



L'open under est une arme redoutable pour gagner du terrain. Mais gare à la contre-attaque.

les meilleures nations d'Ovalie, alors que le tournoi des Six Nations regroupe la crème du rugby européen (quoique l'Italie...). Quant au Tri-Nations, c'est son pendant pour les équipes de l'hémisphère sud. Les joueurs qui veulent progresser s'acharneront sur le mode tournoi. Les options, elles, sont très complètes et permettent d'ajuster correctement les paramètres du jeu. Les statistiques, complètes, régaleront les fans de rugby. En clair, les menus imposent le respect. Dommage que les changements de paramètres en cours de match apparaissent un peu plus limités à cause de la maniabilité un peu approximative.



Comme d'habitude, les Français se font pénaliser d'entrée de jeu.

La mêlée galloise tiendra-t-elle le choc?



Les All Blacks sonnent la charge!



un peu imprécis

Toxic

Ce Rugby signé Electronic Arts est bien réalisé, avec des joueurs et des stades bien modélisés. Mais il faut regretter la relative froideur des couleurs et une motion capture parfois un peu lente sur les gestes techniques. La jouabilité est un peu problématique. En effet, la configuration des boutons n'apparaît ni logique ni instinctive. Ces problèmes de maniabilité, même si elle assure un minimum de sensations, ne permettent pas de profiter pleinement des qualités de cette simulation.

RUGBY les plus

- le beau graphisme
- une simulation complète

les moins

- la jouabilité approximative
- les actions parfois confuses

intérêt

84%

Il est possible de prendre du plaisir avec ce jeu. Néanmoins, les limites évidentes de la maniabilité, gâchent la fête.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- RUGBY
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

G R



Au début, agréablement plutôt joli, de vrais vrais reconnaissances coup d'œil. Mais au bout de quelques minutes, j'étais lassé. Les vrais vraiment de pilotage pas mal la terminer la première. Mais bon, jeux de voir s'amuser en condition de leur GB.

Il est nécessaire de dérapage et le pour négocier.

LA TIME

LA TIME

TOTAL TIME

LA TIME

LA TIME

LA TIME

LA TIME

LA TIME

LA TIME

GT ADVANCE RACING CHAMPIONSHIP



sans plus...

Zano

Au début, GT Advance m'a agréablement surpris. Il est plutôt joli, et le fait d'y piloter de vrais véhicules reconnaissables au premier coup d'œil est un bon argument. Mais au bout de quelques minutes, je me suis un peu lassé. Les courses deviennent vraiment délicates, le pilotage peu précis complique pas mal la tâche. Difficile de terminer les 32 courses sur la première marche du podium... Mais bon, ceux qui aiment les jeux de voitures sur portable s'amuseront un moment, à condition qu'ils coupent le son de leur GBA...

Voici le premier jeu de voitures sur la nouvelle portable de Nintendo. GT Advance est un jeu de courses orienté arcade, qui grâce à ses licences, propose de piloter de vrais véhicules. Il est donc possible d'y conduire des Mazda, Mitsubishi, Toyota, Suzuki, Honda, Nissan et Subaru. La qualité de modélisation des voitures est étonnante pour une console portable, on y reconnaît sans difficulté chacun des modèles, et le pilotage diffère légèrement lorsque l'on passe de l'un à l'autre. Le jeu propose différents modes comme le time attack ou le single race, mais c'est le championnat qui présente le plus d'intérêt. Avec trente-deux tracés différents et trois niveaux de difficulté, il y a de quoi s'occuper un bon moment. En terminant premier d'une course, on

gagne des pièces mécaniques pour booster sa caisse (turbo, amortisseurs, freins...), et les performances des véhicules augmentent donc à chaque épreuve.

Pas si simple !

Pour découvrir de nouveaux bolides, il faudra terminer en tête des championnats dans chacun des trois niveaux de difficulté, mais la tâche ne s'annonce pas si facile. En effet, les véhicules sont assez délicats à piloter, et certains tracés un peu complexes posent souvent problème. Côté réalisation, ce GT Advance est étonnant : si les voitures sont très belles, les décors sont inégaux et souvent un peu simplistes. Bon, l'ensemble bouge bien et la sensation de vitesse est très bonne, mais il n'y a qu'une vue extérieure. Enfin, c'est sur le plan

sonore que ce jeu déçoit : le bruit des moteurs est mal imité et les musiques vraiment pas terribles. Bref, GT Advance est un jeu agréable, idéal pour celui qui aime les jeux de courses, mais il manque quand même de profondeur. Des modes différents et un pilotage plus nerveux auraient été appréciables...



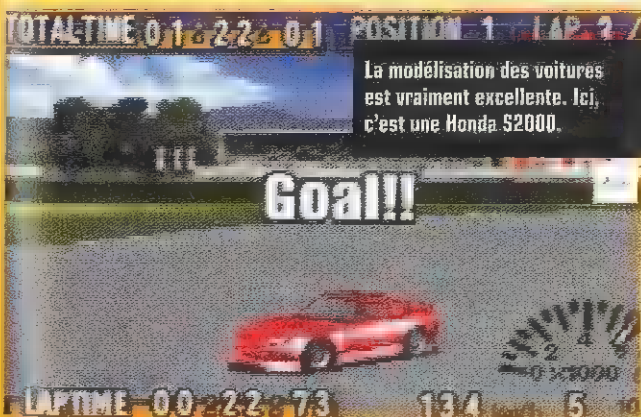
Si l'on ne termine pas sur le podium, le championnat s'arrête. Pas le droit à l'erreur.

Un long championnat... de poche

Il est nécessaire de maîtriser le dérapage et le contre-braquage pour négocier certains virages.



Les courses de nuit sont réussies, mais l'ensemble manque un peu de détails.



La modélisation des voitures est vraiment excellente. Ici, c'est une Honda S2000.



Ce menu permet d'ajouter de nouvelles pièces à sa voiture pour augmenter ses performances.

Advance GT

les plus

- sept constructeurs
- 32 circuits
- la sensation de vitesse

les moins

- le pilotage délicat
- la difficulté un peu élevée
- la pauvreté des décors

intérêt

85%

Un jeu sympathique mais pas révolutionnaire. Il y a cependant un pas en avant en matière de jeux de caisses sur portable.

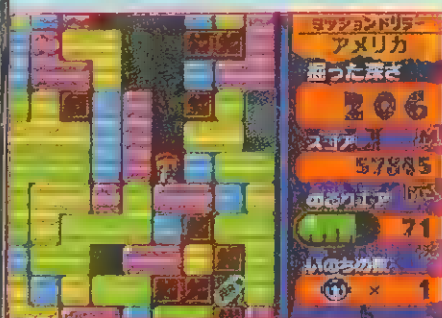
- Version : IMPORT JAP
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS/JAP
- Développeur : MTO
- Éditeur : THQ
- COURSE ARCADE
- 1-2 JOUEURS (EN LINK)
- Difficulté : ÉLEVÉE

84%

test



MISTER DRILLER 2



Il faut éviter de creuser les blocs marron, car on perd de l'oxygène.

Mister Driller fait partie de ces petits jeux qui divisent les joueurs : on adore ou on déteste. Pour ceux qui ne le savent pas, le principe de ce titre est ultra simple : descendre le plus bas possible en creusant des blocs de couleur disposés de manière aléatoire. Lorsque des couleurs identiques se heurtent, les blocs disparaissent, et des combos en chaîne se produisent fréquemment. Évidemment, notre petit perso ne doit pas se faire écraser par l'un de ces blocs, et pour corser le tout, il doit

aussi récupérer des gélules d'oxygène afin de ne pas périr asphyxié. Bref, il faut creuser intelligemment et rapidement...

Des challenges variés

Plusieurs modes de jeu sont proposés, mais le grand classique reste celui qui consiste à creuser le plus bas possible. Le time attack est lui aussi très intéressant, il faut y parcourir 100 ■ le plus rapidement possible pour débloquent de nouveaux tableaux. Ici, Namco ■ rajouté des blocs spéciaux qui font pivoter l'écran de

180°, ce qui occasionne de belles frayeurs lorsque tout nous retombe dessus. Enfin, on peut aussi jouer à deux en link, et choisir entre deux personnages.

Au final, comme ses prédécesseurs, ce Mister Driller 2 se révèle très amusant et la possibilité de l'emporter partout devrait tenter pas mal d'adeptes du casse-tête...

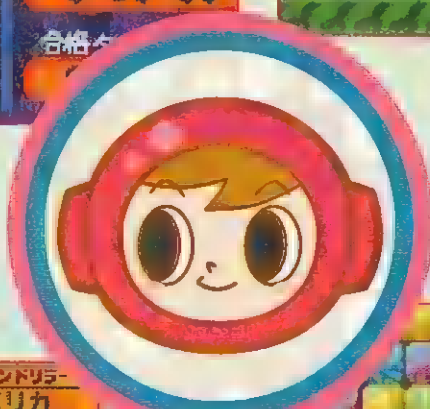


Idéal sur portable



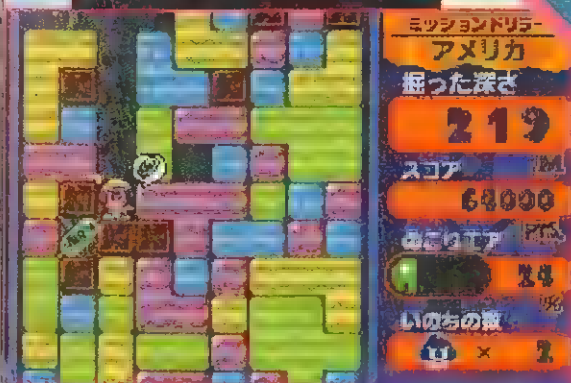
Le mode time attack réserve des surprises. Des blocs secrets font disparaître des blocs incassables.

Il faut surveiller sa jauge d'air pour ne pas s'asphyxier.



Tous les 100 mètres, on passe à un nouveau tableau.

En time attack, des bonus de secondes sont là pour vous permettre de terminer le tableau à temps.



J'avais adoré Mister Driller sur PS et DC, et je dois reconnaître que la perspective d'emporter cette petite cartouche partout m'attire fortement. C'est le genre de jeu indispensable sur une console portable, en attendant Tetris... Bon, ceux qui n'ont pas accroché ne seront toujours pas tentés, mais les nostalgiques des petits jeux d'arcade des 80's qui aiment se casser la tête vont à coup sûr prendre leur pied.



les plus

- un concept original et captivant
- 2 joueurs en link

les moins

- la difficulté élevée
- la durée de vie réduite

intérêt

86%

■ on aime le genre, il est assez difficile d'en décrocher.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- CASSE-TÊTE
- 1-2 JOUEURS EN LINK
- Difficulté : ÉLEVÉE

RING OF RED

test



Ce mécha est un monstre de puissance.



La guerre comme vous y étiez.



Admirez belle bête que voilà ! C'est juste pour faire la guerre, quelle chance !

Ring of Red vous propose de participer à une confrontation armée entre deux camps s'opposant pour la domination territoriale du Japon. Après de nombreuses années de conflits politiques et de joutes militaires, nous nous retrouvons en 1964, alors que le Japon est scindé en deux entités qui ne cessent de guerroyer. Avec l'aide de mécha-guerriers, à savoir de gigantesques robots de combat directement issus de la culture manga japonaise, vous devrez contrer vos adversaires en répartissant vos forces sur l'ensemble des cartes imposées et en remplissant des missions qui vous conduiront jusqu'à la victoire finale.

Le champ de bataille

Une fois vos orientations principales déterminées, l'action vous attend sur le terrain. Vous choisirez alors entre les différentes possibili-

tés de combat, rapproché ou à distance, pour détruire votre opposant direct. Par exemple, les fantassins pourront apporter une aide non négligeable aux tirs puissants des mécha-guerriers de métal.

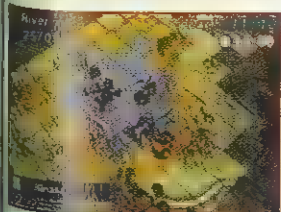
Un système de visée permet d'ajuster des tirs lourds pour anéantir les défenses adverses. Il faudra également investir quelques places fortes pour avancer sur la carte et progresser vers la victoire finale. Une série de dialogues écrits vous familiarisera avec le déroulement du scénario et la « psychologie » des personnages en présence. Vos succès ou vos échecs conditionneront la suite de votre quête.

Tout dans Ring of Red est pensé pour éveiller le fin stratège qui sommeille en vous...

La guerre du bon goût



Les stratégies sont assez simplistes. Le strict minimum pour des militaires.



Le placement sur la carte est primordial.



Le système de tir est précis, mais l'action n'est pas assez survoltée.



katastrophe

Toxic

En ce qui concerne la partie jeu, ce Ring of Red propose des petites batailles paramétrables qui divertiront les fans de wargames pas trop complexes. Les combats se déroulent de manière logique et un minimum de réflexion suffit pour s'assurer la victoire. La réalisation est convenable, même si le niveau de détail est un peu léger. Par contre, l'idéologie véhiculée par ce jeu ainsi que le symbolisme graphique rappellent de douloureux souvenirs. En effet, les uniformes des soldats et des généraux ressemblent fâcheusement à ceux des SS ! Était-ce indispensable ?

RING OF RED

les plus

- les combats qui friment
- la prise en main rapide

les moins

- le scénario de mauvais goût
- le peu de profondeur

intérêt

75%

Le principal intérêt de Ring of Red tient à son côté convivial et instinctif. Mais sa réalisation, juste convenable, et son scénario rance gâchent tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

86%



COLLECTIC-MM SPRL
Rue Albert Meunier 60/62
1160 Auderghem

Tel: 00 32 2 703 62 05
Fax: 00 32 2 726 67 55
WWW.COLLECTIC-MM.COM

Toute une gamme Gameboy Color pour l'été!

NOUVEAU

Gameboy Color Gold Pack & Silver Pack 3 en 1



La liste de jeux offerts de l'été!
Ils sont proposés par thème carée
ou par couleur selon le pack choisi.

Contient:

- 1 Wormlight pour jouer dans le noir
- 1 Câble Link 4 Têtes pour s'affronter entre amis
- 1 Xpress Cover Set pour changer la couleur de sa Gameboy Color rapidement et sans outil.

Les Wormlight OR & ARGENT

et les 2 jeux offerts de l'été de 4 à 6 ans et
pour les 2 autres de 7 à 10 ans et 11 ans

NOUVEAU

Gameboy Color Autonomie

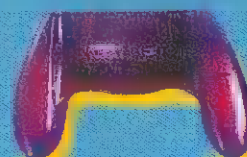


BATTERY PACK
Batterie ultra-légère
& alimentation 2 en 1



CHARGER BOY
Chargeur de bureau
original et pratique.
Livré avec batterie
et alimentation.

Remarque: L'adaptateur pour jouer dans la voiture
pour jouer à la Gameboy Color sur la voiture



BATTERY PACK
ERGONOMIQUE
Batterie avec poignées
ergonomiques pour confort
de jeu amélioré
& alimentation 2 en 1

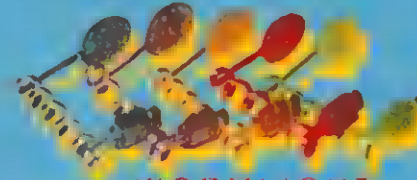


ADAPTATEUR
ALLUME-CIGARE
Permet de jouer
en s'alimentant
sur l'allume-cigare
de la voiture

Gameboy Color, le reste de la gamme...



CABLE LINK 4 TETES
Permet de s'affronter
sur toutes les Gameboy.



WORMLIGHT
Permet de jouer
dans le noir.



COOL LIGHT
Nouvelle lumière
hyper originale



RADIO BOY
Permet de capter
les ondes FM
sur Gameboy



HIP CLIP

Caractéristiques:
à la ceinture
Idéal pour transporter
sa Gameboy Color



ARCADE STATION
Boîtier pour transformer
la GBC en véritable
mini borne d'arcade



GRAPHIC KIT
Les signes zodiacaux
à la mode Graphic Kit
Auto-collant 3D lavable
et décollable

La gamme PS2



Extreme Pad
Manette 100 %
analogique



Extreme Stand
Socle vertical
ajustable en largeur



Télécommande
NOUVEAU MODELE
compatible avec consoles
JAP, USA et PAL.
Switch pour sélectionner
l'origine de la console.



Multitap 2
Quadripleur
pour la PS2



Câble Super RGB
Câble RGB Audio spécifiquement
créé contre les écrans verts pour
la lecture des films DVD.



Câble SVHS
Permet d'améliorer
l'image

La gamme PS & PSone



Smart Joypad
La célèbre adaptateur
de manettes PS sur PC.

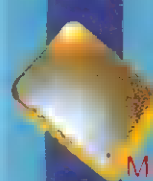


Power Shock
Design légal
et ergonomique.

Manette
Standard
Design légal
et ergonomique.



Et toute une
gamme de câbles.



Memory Card
1M & 8M



G a m e
Enhancer
La célèbre
cartouche
de triche.



LES PRODUITS PHARES SUR DREAMCAST



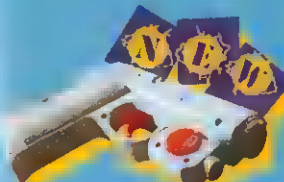
Adaptateur clavier
ou souris PC
sur Dreamcast.



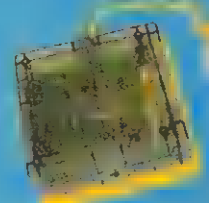
DC Mouse
La solution la moins chère
pour piloter la Dreamcast
à la souris.



Two Pack
Pack promotionnel contenant
une manette vibrante Shockpad
et une carte mémoire 4 mégas
à un prix défiant toute concurrence



Real Gun
Pingue ultra léger,
avec vibreur interne
et d'une forme
rassemblant
à un pistolet réel.



VGA Box
Adaptateur de console
Dreamcast sur moniteur PC
pour une image haute résolution.



Et aussi...
Des cartes mémoires...



Vos Avantages

- Gamme complète
- plus de 50 références
- sur toutes les consoles
- rapidité de service
- stocks permanents
- facilité de paiement
- qualité de fabrication
- 5 ans de garantie
- livraison optimisée
- en cas de problème
- envois quotidiens dans toute l'Europe.

Eclectic-vg.com
NEW LOOK
P A S S E Z
COMMANDE
SANS STRESS.
APRES LA
FERMETURE
DU MAGASIN!

- Site 100% dédié aux professionnels.
- Gestion des commandes automatisées.
- Gestion des tarifs dégressifs par quantités.
- Gestion du Franco port.
- Gestion dynamique de l'état des stocks.
- Traitement de commande 24 H & Suivi possible.
- ligne courant Mai.



Buena vista social club!

Eh bien ça y est, on commence à avoir chaud, et ça fait muy mas du bien. Et puis moi, ça m'amuse de penser qu'après les vacances scolaires, la Game Cube sortira au Japon. Voilà une bien belle motivation pour commencer le trimestre... En attendant, vous trouverez dans cette rubrique de quoi ne pas tomber dans le panneau du marketing ni à travers les vitrines alléchantes du jeu vidéo bas de gamme. Contrairement à la tendance (PS2, PS), les softs Game Boy Couleur conservent dans l'ensemble une qualité honnête, sans jamais descendre dans les bas-fonds du vidéo-ludique. A la vista, amigos!

Speedy Gonzatest

FUR FIGHTERS



40%

Fur Fighters est un jeu aux petits personnages tout mignons et colorés. On est donc plutôt surpris, lorsque pad en main, on s'aperçoit que la configuration est semblable à un Doom-like. Voici de quoi il s'agit: nous avons affaire à des hybrides de Bisounours à la démarche pâteuse (la maniabilité est vraiment moyenne) qui tirent sur des ennemis colorés. Bizarre... non? Une aussi mauvaise jouabilité alliée à une action inepte et inintéressante... je ne vois vraiment pas l'intérêt d'un tel machin. Allez plutôt faire un bon Quake ou un Unreal...
Éditeur: Ubi Soft.



ROGER LEMERRE LA SELECTION DES CHAMPIONS 2001



78%

Cette simulation de management de football sur PlayStation est la plus conviviale que je connaisse. Les menus, bien désignés, changent des interfaces austères habituelles (même si on a parfois

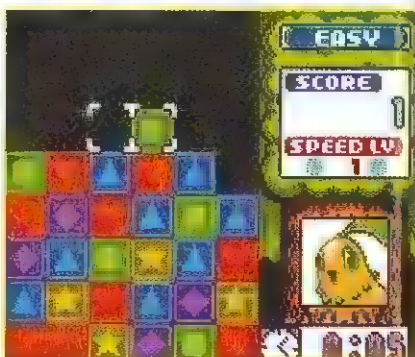


POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



85%

On avait déjà eu droit à Pokémon Puzzle-League sur N64; en voici l'adaptation Game Boy Couleur. Le principe reprend celui de Tetris Attack, des pièces de couleur sont entassées sur votre écran. Il va falloir bouger les carrés pour les réunir. Une fois que trois symboles sont alignés verticalement ou horizontalement, ils disparaissent. Voilà pour le principe. Ensuite, plein de petits modes de jeu proposeront des variantes. Évidemment on peut y jouer à deux, et c'est là que le jeu prend tout son intérêt. À conseiller à tous ceux qui n'ont pas de Tetris-like sur leur GB.
Éditeur: Nintendo.



l'impression d'être à la Gare de Lyon). Néanmoins, ce titre n'échappe pas au gros défaut de ce genre de jeux: les temps de chargement des données s'éternisent. Sinon, rien à dire. Ceux qui rêvent de devenir Bernard Tapie pourront assouvir leur phantasme. Il y a d'ailleurs fort à parier qu'on verra un jour l'ancien ministre de Mitterrand sur console. Avec l'option match truqué?
Éditeur: Codemasters.



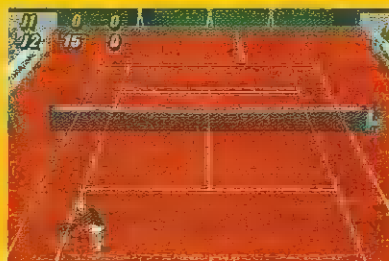
ROLAND GARROS 2001



20%

Roland Garros va bientôt ouvrir ses portes. Les rues du XVI^e vont se remplir de touristes et de jolies demoiselles. Les pubs Perrier vont envahir les panneaux publicitaires. En attendant, c'est Cryo qui s'y colle sur console. Le résultat est heu... pas vraiment résultant. C'est moche et injouable. Bref, cette daube est notre flop du mois. À éviter sous peine de mourir de rire !

Éditeur : Cryo.



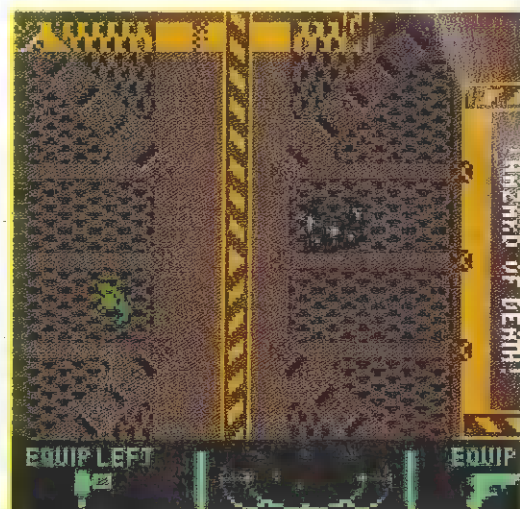
ALIENS : THANATOS ENCOUNTER



60%

Bouh ! les aliens sont de retour avec leurs tentacules cannelloniens et leur faciès baveux ! Un SOS venant de la station Thanatos a été détecté par le vaisseau amiral des forces humaines. Un groupe de Marines est donc envoyé pour secourir les survivants. Jusque-là, tout va bien. Malheureusement, les unités dépêchées par THQ pour repousser l'invasion ne peuvent tirer qu'un misérable glaviot qui va à deux à l'heure. Résultat, on se fait immédiatement bouffer par les aliens et on n'a pas envie de rempiler. À éviter...

Éditeur : THQ.



THE BOUNCER



50%

On pourrait traduire ce jeu par « le pèchu ». Sorti il y a quelque temps en import, il n'avait pas reçu notre bon accueil. En effet, c'était l'un des jeux les plus attendus sur PS2. Les images alléchantes avaient su racoler les joueurs les plus impatients. En fait, il ne s'agit que d'un vulgaire beat'em up en 3D, assez lent de surcroît et pas vraiment innovant. Le tout est garni de somptueuses cinématiques aussi belles qu'intéressantes. Bref, on s'en prend plein les yeux, mais on s'ennuie à mourir et en plus on le termine en une heure. Éviter, ou alors allez le regarder chez un copain qui s'est fait avoir.

Éditeur : SCEE



DAVE MIRRA FREESTYLE PRO BMX MAXIMUM REMIX



80%

Une nouvelle version de Dave Mirra, qui le croit ça ? On ne l'attendait pas si tôt, mais bon la voilà... Alors, quoi de nouveau ? Ma foi, pas grand-chose dans le fond, plus dans la forme. Les niveaux sont un peu plus rigolos, avec des objectifs un peu plus subtils... Sinon dans les grandes lignes on retrouve le Dave Mirra qu'on connaît bien. Les fans de BMX apprécieront...

Éditeur : Acclaim Max Sports.



THE SIMPSONS NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR

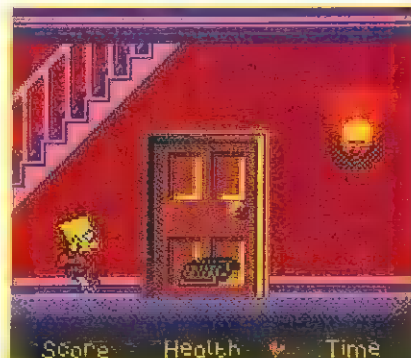


55%

Ne cherchez pas une signification à ce titre. Nous retrouvons donc nos Simpsons dans un petit jeu

d'action/plates-formes des plus classiques. Les traditionnels thèmes horribles sont ici représentés, et chaque membre de la famille aura droit à son niveau. On ne peut pas dire que le jeu soit vilain, il est plutôt détaillé et réussi. Simplement on regrettera que la jouabilité ne soit pas un poil meilleure, et la durée de vie, un tantinet plus conséquente. Les sept niveaux ne sont pas bien difficiles. En fait, mis à part la prise en main, rien ne l'est vraiment...

Éditeur : THQ



soluce



fear effect 2

RETRO HELIX

En 1990, le Département américain à l'Énergie et l'Institut National de Santé lancent conjointement le « Genome project ». Ce programme a pour but d'identifier l'ensemble des gènes humains et de déterminer ainsi l'intégralité des séquences constituant notre ADN (pas moins de 3 milliards de bases chimiques). Seulement voilà, comme dit bien José Bové, « Quand on touche au génome humain, les problèmes ne sont pas loin ». En effet, bien des années plus tard, en 2028, débutent les véritables problèmes : 700 millions d'individus sont atteints d'un mal incurable : le S.I.D.E.N. Le plus terrible épidémie, jamais connue à ce jour, fait des ravages à travers le monde. Quatre personnages peuvent peut-être sauver l'Humanité : Rain, Hana, Glas et Deke. Voici leur histoire, votre histoire...

Nilco

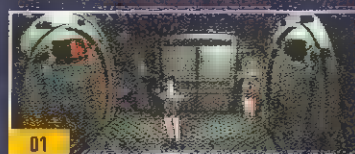
AVIS AUX AVENTURIERS

Episode Effect 2 vous propose d'incarner alternativement différents personnages : Hana Tsu-Vachel, Royce Jakobi, Decourt et une petite nouvelle : solution nous vous proposons composé de différents encadres, chacun interprété par un personnage particulier. Impossible de perdre pied ! Dernier conseil : pensez à sauvegarder autant que possible. Les points de sauvegarde sont nombreux, le nombre de sauvegardes n'a aucune incidence sur la partie, elles sont comptabilisées à la fin de chacune d'elles.

NEXT GÉNÉRATEUR

CD 1

Tout commence dans les sous-sols de Hong Kong. La première chose à faire est de remettre en marche un générateur. Hana débute la partie. Pensez à vous équiper de vos armes. Empruntez la porte de gauche [01] et suivez le long couloir qui vous mènera face à deux robots. Détruisez-les. Dans le renforcement sombre sur la droite, vous trouverez une



nouvelle arme, un IEM [02]. Sur la gauche, sur une grille, un pied de biche vous attend [03]. Retournez sur vos pas et ouvrez la première porte rencontrée, celle avec une lumière rouge. Utilisez le pied de biche sur la grille au sol afin de récupérer la carte magnétique jaune [04]. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte qui se trouve là où vous avez descendu les deux robots. Utilisez la carte pour déverrouiller la porte et descendez l'échelle. Mettez en marche le générateur en actionnant l'interrupteur. Retournez rejoindre Rain, là où vous avez débuté la partie. Attention aux robots. Ayez toujours une ou plusieurs armes chargées en main. Rain vous demande à nouveau d'activer l'interrupteur. Ah, les femmes, ça ne sait jamais ce que ça veut ! Faites donc demi-tour et retournez vers l'interrupteur. Hélas, ce dernier explose une fois qu'il est réactivé.



2/ LES PREMIÈRES ÉNIGMES

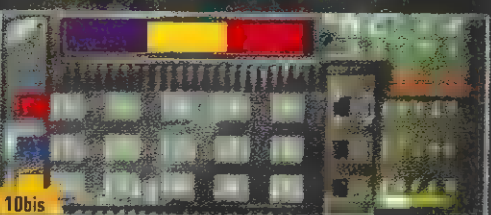
Première épreuve rencontrée : cette salle pleine de jets de vapeur [05]. Traverser. Tout est question de timing. Avant d'ouvrir la porte droite, munissez-vous de vos armes. Sortez de la pièce et détruisez les robots qui vous attendent de l'autre côté. Au fond de la pièce



descendez l'échelle et passez la porte. De nombreux blocs en mouvement tenteront de vous écraser [06]. La meilleure manière de franchir ces obstacles sans encombre consiste à courir vers la gauche sans vous soucier des blocs ! Étonnant, mais efficace ! Une fois les deux pièces franchies, ouvrez la porte. Caché derrière la caisse, se trouve une nouvelle arme, un Uzi. Poursuivez votre chemin le long du grand couloir, franchissez à nouveau la porte située face à vous. Détruisez les robots présents dans la pièce [07]. Deux possibilités s'offrent à vous : tuer les scientifiques et autres personnels de service ou non. Cela aura une incidence très importante pour la fin du jeu. Un conseil : laissez-les vivre ! Adoptez l'attitude qui vous convient le plus : vous la jouez sauvage (et le regrettez en fin de jeu) ou bien vous la jouez cool (et évitez un combat difficile par la suite). Ouvrez la porte estampillée de deux bandes rouges. Attention aux robots qui se cachent derrière. Passez la première porte sur la droite et dirigez-vous vers l'ordinateur [08]. C'est le moment d'utiliser le CD d'infos qui est dans votre inventaire. Voici la première énigme à résoudre : trouver deux codes déverrouillant



l'accès aux étages 86 et 88. Le code pour l'étage 86 est 4, 1, 2, b, 1, c. Celui pour le 88 est 4, 1, 2, b, d, a [08bis]. Retournez ensuite dans la pièce où vous avez fait un carnage un peu plus tôt où se trouvaient plein de robots et d'êtres humains. Ouvrez la porte de couleur marron et dans le couloir, celle qui se trouve derrière l'homme. Attention au robot qui tombe du plafond [09]. Avancez au fond du couloir, sans vous soucier pour l'instant des portes qui se trouvent sur votre chemin. Arrivé au bout du couloir, ouvrez la porte située dans l'angle. Deux ordinateurs se trouvent dans cette pièce [10]. Utilisez celui de droite. Une deuxième énigme s'offre à vous [10bis]. Voici les différentes combinaisons à effectuer (n'oubliez pas d'actionner l'interrupteur de droite après chaque séquence). Commencez par le bien 2.



1, 4, 3, 2. Le jaune maintenant : 4, 3, 1, 2, 3. Le rouge enfin : 2, 3, 4, 3, 1. Passez à l'ordinateur à gauche. Troisième énigme qui fait appel aux maths, niveau CM1. Ça ne devrait pas vous bloquer trop longtemps, mais pour ceux qui sont passés du CP au lycée, voici la bonne combinaison à entrer : 4, 1, 10, 12, 1 [11]. Pressez OK.



solu

near effect

3/ FAIT COMME UN RAT

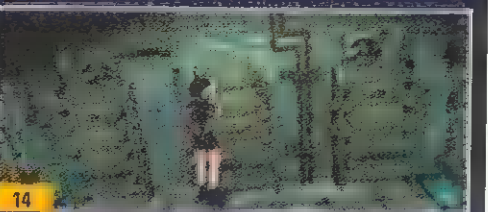
Longez le gros tuyau au sol et avancez jusqu'à la vidéocassette qui se trouve par terre. Ne la prenez surtout pas pour l'instant. Faites un demi-tour à 180° en appuyant sur la touche L1. Maintenez la touche R1 tout en reculant pas à pas. Dès que la porte du fond cède, des milliers de rats vont vous foncer dessus. Fuyez le plus rapidement possible et retournez là où vous avez débuté la séquence avec Hana [12]. Si tout va bien, les rats s'échapperont sans



vous porter la moindre attention. Vous pouvez maintenant aller chercher la cassette vidéo. Empruntez le nouveau passage qui s'est ouvert. Détruisez le robot et entrez dans la première pièce à droite. Au sol, vous trouverez un piston de Robrep 5 [13]. Ressortez et poursuivez votre chemin. Vous rencontrez



à nouveau des humains. Sur votre droite, vers le haut donc, actionnez la machine [14]. Quatrième énigme, très simple. Voici la combinaison à entrer : 4, 1, 2 [14bis]. Les jets de vapeur sont désormais désactivés, vous pouvez poursuivre votre chemin.



Soluce

fear effect 2

RETRO HELIX

4/ ZOMBIE LE BOSS

Attention, ça sent l'affrontement avec le premier boss du jeu. Sortez de la pièce et dirigez-vous dans la salle où se trouvaient les nombreux robots et hommes blessés. Munissez-vous de votre arme la plus

puissante: le fusil mitrailleur. L'arme de la situation. Une fois abattus les quelques robots qui se mettaient en travers de votre route, placez-vous vers le centre de la pièce. Le boss fait son apparition. Plombez-lui l'estomac [15] jusqu'à ce qu'il s'écroule sur sol. Approchez-vous et appuyez sur le bouton d'action... Surprise, il n'est pas vraiment mort!

cd1

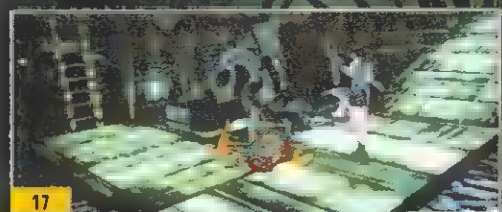


5/ PUCE, CLÉ ET VIDÉO

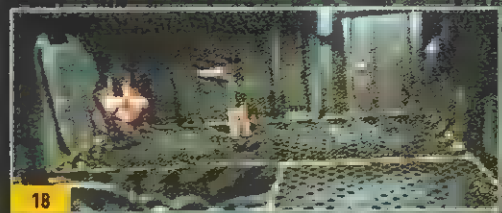
Changement d'endroit, changement de personnage. Grimpez l'échelle qui se trouve au fond du couloir, à côté de l'homme blessé. En haut, sur le sol, récupérez le rouage [16] et ouvrez la porte à l'aide de la carte magnétique verte.

Retournez ensuite à l'endroit où vous avez débuté la partie. Ouvrez la porte de droite. Détruisez le robot qui se trouve dans la pièce. À côté d'un

autre robot, toujours dans la même salle, vous trouverez la clé de tête de Robrep 5 [17]. Continuez votre chemin le long de la rampe et ouvrez la porte qui se présente à vous. Gare au robot qui tombe du plafond. Détruisez-le et descendez l'échelle. Ouvrez la porte. Vous voici de nouveau dans la salle avec les blocs en



mouvement. Même technique qu'auparavant: courez vers la gauche sans vous soucier des blocs et vous traverserez ainsi les deux salles sans aucun problème. Avancez dans le couloir, tout en détruisant les robots qui se présentent à vous. Franchissez la porte. Vous voici de retour dans la salle du premier boss. Ouvrez la porte aux bandes rouges, sur la droite. Dirigez-vous au



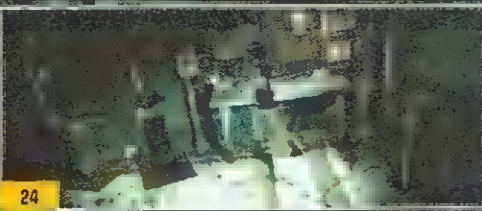
fond du couloir [18]. Passez la porte et détruisez le robot posté dans la pièce. Vous découvrirez ainsi une nouvelle vidéocassette [19]. Au fond de la salle se trouve une sorte de gros magnétoscope. Utilisez les vidéocassettes A et B afin de



20 Bonjour chef, je viens de remplacer le code par 92572 et tout semble



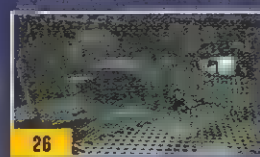
découvrir le code d'accès 92572 [20]. Retournez maintenant dans la salle du boss. Équipez-vous de votre arme la plus puissante. Ouvrez la porte marron et entrez le code découvert dans la salle vidéo sur le digicode au fond du couloir sur la gauche [21]. Ouvrez la porte et détruisez les robots qui se présentent. Ne descendez pas en bas de la rampe pour l'instant. Continuez sur la passerelle et ouvrez la porte. Au fond de la pièce, détruisez la bobine à l'aide de la charge explosive qui est dans votre inventaire [22]. Maintenant, très rapidement, retournez sur vos pas et cachez-vous dans le recoin en haut de l'écran afin d'échapper à la vigilance des robots [23]. Cassez-vous derrière eux, ouvrez la porte et détruisez les quatre robots qui se trouvent désormais sur la passerelle. C'est le moment de descendre la rampe. Un dernier robot à détruire et vous pouvez maintenant récupérer au fond du couloir, sur l'établi, la puce de Robrep 5 [24].



6/ RÉPARATION EN TOUT GENRE



Retournez maintenant dans la salle du boss [25]. Déplacez-vous sur votre droite. Vous arrivez devant une machine où il manque un rouage. Coup de chance, vous en avez un dans votre inventaire. Il faut retourner dans les salles où les blocs sont en mouvement en passant par la porte jaune. Attention, l'opération est bien plus délicate qu'auparavant, puisque la traversée des deux salles se fait de la gauche vers la droite. Pas de précipitation cette fois-ci, avancez pas à pas. Faites une pause pour souffler au centre des deux pièces, seul endroit où il n'y a pas de bloc en mouvement. Rendez-vous maintenant à l'endroit où vous avez débuté le jeu. Détruisez le robot qui vous fait face et récupérez sur lui la batterie de Robrep 5 [26]. Retournez encore une fois dans la pièce du premier boss. Ouvrez la porte marron,



dirigez-vous au fond du couloir et approchez-vous du robot qui est détruit. Utilisez la clé de Robrep 5 [17] et remplacez les différents éléments au lieu et place [27bis]. Le robot réparé, il déverrouille la porte. Sortez.



7/ BOS

Munissez-vous de votre arme la plus puissante. Allez avoir la bombe. Descendez l'échelle. Actionnez le bouton d'action. L'unique façon de faire mourir le boss est de le faire mourir trois fois. Prenez la bombe et placez-la devant le boss. Pas de panique, dans les salles verrouillées, placez devant le bouton d'action.

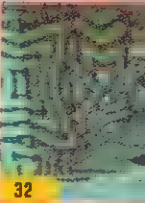


8/ GARE

Nous entrons dans la gare. Wing Chun. Munissez-vous de votre arme la plus puissante. Chaque main.



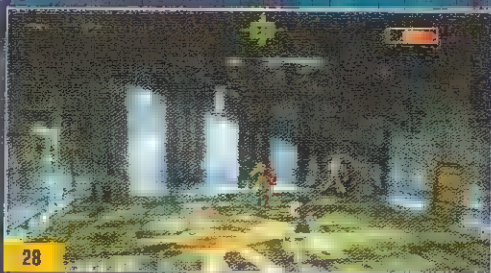
nouvelle rampe. Ouvrez la porte. Vous voici de retour dans la gare.



labyrinthe. Baladez-vous dans le labyrinthe. Attention aux robots. Vous trouverez une bombe. Faites demi-tour. Elle se situe sur le sol. Comme indiqué sur la lunette qui se trouve sur le mur. Retournez dans la gare.

7/ BOSS : DEUXIÈME COMBAT

Munissez-vous de votre fusil mitrailleur, vous allez avoir l'occasion de le faire chauffer! Descendez l'échelle et dirigez-vous vers Rain. Actionnez le bouton d'action. Le boss fait son retour. L'unique moyen de le détruire est de lui faire heurter les différents murs d'énergie par trois fois. Pour cela, tirez-lui dessus sans relâche de manière à le faire reculer [28]. Le boss abattu, il vous faut maintenant neutraliser une bombe à retardement. Rien de plus simple. Pas de panique. Remontez l'échelle et entrez dans les deux pièces qui étaient préalablement verrouillées. Dans chacune d'elles, il suffit de se placer devant la lumière rouge et d'appuyer sur le bouton d'action. Attention, une des deux



28



29

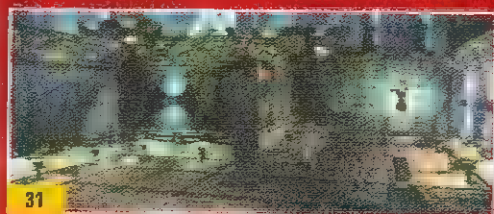
salles comporte un robot [29]. Ayez toujours une arme à la main. Retournez voir Rain. Nouvelle surprise, le boss n'est pas mort! Sacré zombie! Il décide de tout faire exploser. Seule solution pour échapper à cette folie destructrice, fuir le plus rapidement possible [30]. La porte franchie, vous voici sauvé, prêt à continuer l'aventure.



30

8/ GARDES À VOUS!

Nous entrons maintenant dans les jardins de Wing Chune. Avant de sortir de la pièce, munissez-vous de vos deux Uzi, un dans chaque main. L'endroit est truffé de gardes [31].



31



31bis

Descendez la rampe près des drapeaux et tirez sur tout ce qui bouge [31bis]. En bas, tournez sur votre gauche et montez la

nouvelle rampe devant vous. En haut, ouvrez la porte. Vous voici dans un gigantesque



32

labyrinthe. Baladez-vous tout en faisant attention aux gardes. Dans une impasse, vous trouverez une roue sur un mur [32]. Tournez. Faites demi-tour et trouvez l'endroit où se situent sur le sol les trois dalles de couleur, comme indiqué sur la photo 33 [33]. Utilisez la lunette qui se trouve dans votre inventaire [33bis] et descendez le garde qui est en bas [33ter]. Retournez vers l'entrée du labyrinthe.



33

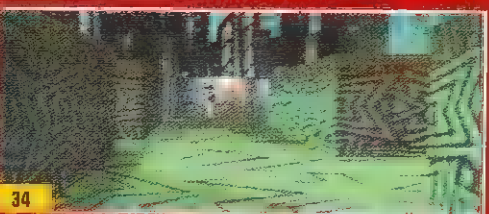


33bis

En chemin, vous verrez trois nouvelles dalles de couleur [34]. Tirez sur le drapeau. En bas de l'écran se trouve le paquet de Jin. Prenez-le [35].



33ter



34



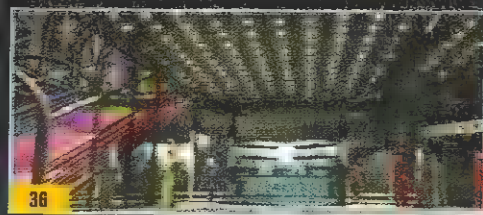
35

soluce



9/ À VOTRE SANTÉ!

Un conseil, restez toujours éloigné des gardes: ils disposent d'un système permettant de repérer les armes à feu. Montez les escalators et dirigez-vous sur droite de la grande rampe de couleur rouge. Un homme va discuter avec vous [36].



36

Éloignez-vous de lui (changez de tableau) et revenez le voir. Utilisez le bouton d'action pour lui parler. Il vous offrira une coupe de champagne. Empruntez la grande rampe qui monte et déplacez-vous légèrement sur votre droite. À nouveau, un personnage va venir discuter automatiquement avec vous. Il vous remet un bracelet en or ainsi qu'un porte-bonheur. Repérez le long tapis rouge au sol et allez discuter avec l'agent de sécurité qui se trouve dessus, près de la porte d'accès au balcon [37]. Présentez-lui le bracelet en or. La voie est libre. Dirigez-vous maintenant sur votre gauche et discutez avec l'homme à la veste blanche, offrez-lui la coupe de champagne qu'on vous a remise un peu plus tôt [38]. Il est temps maintenant de retourner dans le hall central.



37



38

soluce

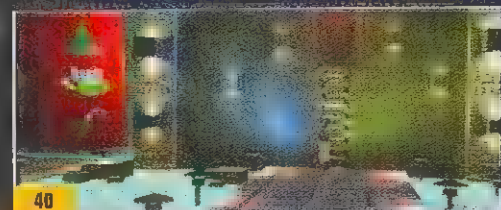
Resident Evil 2

REYD HELIX

Dirigez-vous vers le boîtier orné de lumières bleues, jaunes et rouges. actionnez-le pour faire apparaître une passerelle [39]. Vous voici nouveau dans le labyrinthe. Retournez vers



chûte d'eau qui se trouvait non loin, en bas des rampes en début de partie. La chute d'eau a laissé place à une grande échelle [40]. Montez. Attention, derrière la porte, se trouvent trois

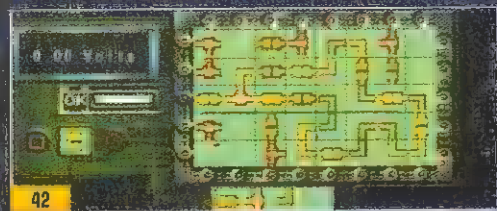


gardes. Prenez vos deux Uzi en main, entrez et faites feu! Dans la pièce, utilisez la carte de maintenance pour ouvrir la porte. Descendez et tuez la garde qui est derrière la porte. Dans la nouvelle pièce, utilisez le CD d'infos sur l'ordinateur de gauche [41]. Voici une énigme plutôt salée, et sa solution: Figure 1: Bas, Haut,

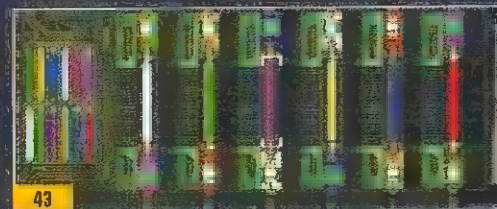


Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut. Figure 2: Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas. Figure 3: Haut 4 fois, Bas, Haut 3 fois. Figure 4: Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, Bas. Figure 5: Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche. Figure 6: Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut [41bis]. Dirigez-vous maintenant vers la porte de droite. Un nouvel ordinateur vous attend. Allumez-le. Encore une énigme à résoudre. Cette fois-ci, il s'agit de reconstituer un circuit fermé à

10/ ÉNIGMES À GOGO



l'aide des trois pièces de disponible. N'oubliez pas qu'il est possible, et même obligatoire parfois, de les faire pivoter. Reportez-vous à la photo [42] pour réaliser le circuit électronique. La porte de droite est alors ouverte. Ouvrez-la. Utilisez le bouton d'action près des moniteurs. Vous voici encore face à une énigme, l'une des plus corsees du jeu. Sur l'écran, apparaissent six fusibles de couleur. Le but est de remettre les bons fusibles à la bonne place. d'obtenir la figure qui correspond à l'image en bas à gauche de l'écran. Observez la rangée de résistances en haut. Il y a quatre résistances et deux emplacements vides. Idem pour la rangée du bas. Pour vous expliquer comment procéder à l'échange des fusibles de couleur, nous appellerons 1 l'emplacement où l'on trouve une résistance, et 0 l'endroit où il n'y en a pas. On commence à gauche et on va vers la droite. Compris? [43]. Première action. Ligne de résistance du haut: 0, 0, 1, 1, 1, 1. Ligne



résistance du bas: 1, 1, 0, 1. Prenez le fusible jaune et échangez-le avec le vert. Deuxième action. Ligne de résistance du haut: 1, 0, 1, 0, 1, 1. Ligne de résistance du bas: 1, 1, 1, 1, 0, 1. Échangez les fusibles blanc et jaune. Troisième action. Ligne de résistance du haut: 1, 1, 1, 1, 0, 0. Ligne de résistance du bas: 0, 0, 1, 1, 1, 1. Échangez les fusibles mauve et rouge. Dernière action. Ligne de résistance du haut: 1, 1, 1, 1, 1, 1. Ligne de résistance du bas: 0, 1, 1, 0, 1, 1. Échangez les fusibles mauve et bleu. Le tour est joué! Revenez maintenant sur vos pas, tout en vous munissant de vos armes: les gardes sont de retour. Descendez-les tous: sur l'un d'eux se trouve une carte magnétique d'une grande importance. Ressortez du bâtiment en descendant l'échelle et retournez dans le labyrinthe. Attention aux gardes! Trouvez la porte avec les dalles de couleur et descendez la rampe. Utilisez la carte magnétique sur le boîtier [44] afin



de faire apparaître une passerelle. Après une scène cinématique pleine de charme, Rain entre elle aussi dans la grande salle où a lieu la réception. Il faut qu'elle retrouve Hana. Pour cela, montez les escalators. Dirigez-vous vers les toilettes des hommes [45] qui se trouvent à droite de la rampe rouge qui monte. À l'intérieur, évitez les gardes et approchez-vous du personnage qui se trouve au fond des toilettes. Appuyez sur le bouton d'action [45bis] afin de récupérer la carte d'accès aux ascenseurs. Ressortez des toilettes des hommes et dirigez-vous vers l'ascenseur (il se trouve sur votre droite en sortant des toilettes des femmes). Utilisez la carte magnétique sur le boîtier de droite.



11/ SÉQUENCE ÉMOTION

Descendez la rampe rouge et rejoignez Rain qui se trouve dans l'ascenseur. Approchez-vous de Rain et appuyez sur le bouton d'action. Rapidement, sans perdre de temps, allez au fond de l'ascenseur et utilisez la robe, qui se trouve dans votre inventaire, sur la caméra de surveillance [46 et 46bis]. Rincez-vous l'œil.



Désolé les garçons, c'est réservé aux filles!

cd 2

cd 2

12/ AÉRATION

Montez le plus vite possible à l'échelle qui se présente à vous [47]. Arrivé en haut, une scène cinématique se déclenche automatiquement : vous plongez dans un conduit d'aération afin d'éviter l'ascenseur.



47

13/ VIDÉOSURVEILLANCE

Remarque : Le Taser est l'arme la plus efficace dans ce niveau : ayez-le toujours en main. Ouvrez la porte située sur votre gauche : descendez le personnage habillé de jaune. Fouillez-le, vous trouvez une carte magnétique « risques biologiques » [48]. Au fond de la



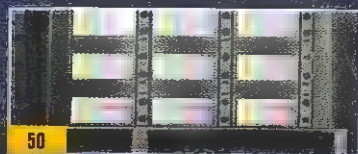
48

pièce, observez attentivement le digicode sur la porte de droite. Retenez le code : 836745. Faites demi-tour et sortez de la pièce. Sur votre gauche, empruntez le long couloir et descendez tous les personnages que vous rencontrez. Grâce à la carte magnétique « risques biologiques », vous pouvez ouvrir la porte du fond (juste après la sauvegarde). Attention aux gardes. Ouvrez la porte à gauche : munissez-vous de la combinaison jaune au fond de la pièce [49]. Une fois vos



49

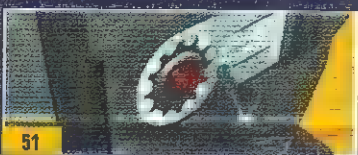
nouveaux vêtements enfilés, retournez vers l'ascenseur : ouvrez la porte à gauche. La carte magnétique de la salle vidéo vous permet d'ouvrir la porte à gauche. Utilisez le code 836745 sur les écrans de couleur. Allez au fond de la salle, vers les écrans blancs. L'énigme est toute simple et ne demande aucune réflexion intense : il suffit de déplacer le point rouge sur le point vert. Facile ! Une fois l'opération effectuée, retournez devant les écrans de couleur [50] et regardez les moniteurs suivants : le sixième moniteur (1^{re} colonne, 3^e ligne) [50bis], ainsi que le neuvième moniteur (1^{re} colonne, 3^e ligne) [51].



50



50bis

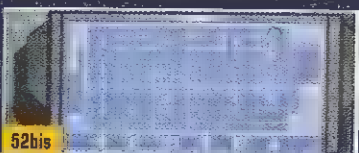


51

Vous y découvrirez deux codes : 42B3DA et 4615207. Sortez de la pièce, sans tuer les gardes, c'est inutile. Entrez par la porte de droite et, au fond du couloir, tapez le code découvert préalablement : 4615207. La porte s'ouvre, entrez au fond de la pièce et utilisez la carte magnétique « passe partout » sur la porte. Insérez le CD d'infos sur l'ordinateur présent dans la salle [52]. Il vous faut entrer un code. Pas de difficulté ici : vous avez bien regardé le moniteur dans la



52



52bis

salle de surveillance [52bis]. Pour les kékés, voici ce qu'il faut faire : 1^{re} colonne, placez le chiffre 1 sur la 3^e ligne ; 2^e colonne, le chiffre 2 sur la 1^{re} ligne ; 3^e colonne, la lettre B sur la 1^{re} ligne ; 4^e colonne, le chiffre 1 sur la 2^e ligne ; 5^e colonne, la lettre D sur la 1^{re} ligne ; et enfin, sur la 6^e colonne, la lettre A sur la 4^e ligne.

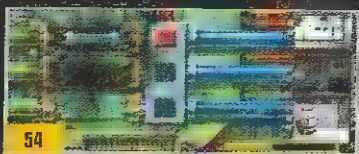
14/ DE NOUVELLES ARMES

Agissez rapidement, vous n'avez que trente secondes devant vous. Prenez une arme à feu quelconque. Examinez le boîtier qui se trouve à proximité de la porte. Reculez-vous un peu, et détruisez-le à l'aide de votre arme [53]. Le compte à rebours est terminé ! Retournez-



53

vous et prenez la cartouche posée sur l'établi. Le Taser en main, ouvrez la porte. Récupérez la carte magnétique de sécurité qui se trouve sur le robot que vous allez détruire. La salle dans laquelle vous arrivez est équipée de deux sièges. Souvenez-vous bien de cette salle, on en fera souvent référence par la suite. Ouvrez la porte à gauche des sièges, tuez la garde et allez au fond du couloir. La carte magnétique de sécurité vous permet d'ouvrir la porte. Dans l'armoire électrique, déplacez le fusible dans l'espace du haut [54]. Retournez dans la salle avec les sièges et ouvrez la porte à droite



54

avec la carte. Gare aux deux robots qui vous attaquent. Un conseil qui est valable pour tout le niveau : attendez que les robots abattus explosent avant de vous déplacer, ils peuvent vous causer des dégâts importants. Dans la pièce suivante, deux autres robots vous attendent [55]. Faites-leur la peau et

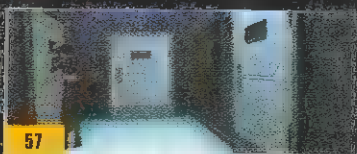


55

récupérez l'ITEM, les roquettes et les grenades incendiaires. Placez-vous devant les deux portes côte à côte. Utilisez la charge explosive de votre inventaire pour faire sauter la gauche. Détruisez les robots qui se cachent dans la nouvelle salle et prenez les armes qui s'y trouvent : RL-480 et SS-2000. Ressortez et ouvrez la porte à droite. Au fond de la pièce, utilisez la mèche de cheveux de votre inventaire sur la machine [56] afin d'obtenir une nouvelle carte magnétique. Retournez dans la

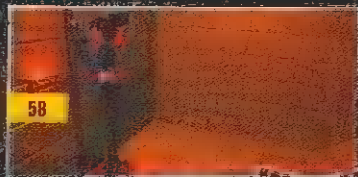


56

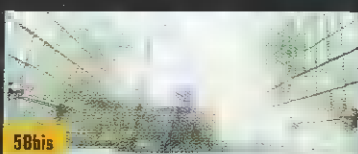


57

salle de l'armoire électrique et placez le fusible dans l'espace du bas. Sortez de la pièce. Ouvrez la porte de gauche à l'aide de la carte magnétique de sécurité [57]. Utilisez-la sur le boîtier électronique situé à gauche de la porte [58]. Avancez lentement. Dès qu'apparaît le mot « AGIR », utilisez la capsule de gaz de votre inventaire. Le nuage de gaz fait alors apparaître des rayons laser [58bis]. Évitez-les, traversez le couloir et ouvrez la porte.



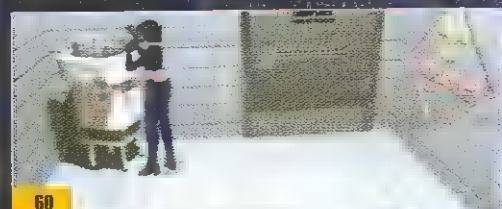
58



58bis

16/ COURS DE BIOLOGIE

La voie est libre, Hana peut entrer dans la pièce désormais vide de tout ennemi. Ouvrez la porte de droite. Sur votre droite en entrant, il y a une autre porte. Ouvrez-la. Inutile de détruire le robot, il ne vous fera rien pour l'instant. Utilisez l'ELP sur la porte de gauche afin de récupérer différentes éprouvettes. Utilisez ces dernières sur la centrifugeuse installée dans votre dos [60], dans un coin de la pièce. Il faut maintenant



60

retourner dans la salle de l'armoire électrique et positionner le fusible dans l'espace du milieu. Sortez de la pièce et retournez dans la salle avec les deux chaises. Au fond de cette pièce, en avançant vers le bas de l'écran, il y a une troisième porte. Ouvrez. Dans cette nouvelle salle, il y a une machine de couleur blanche [61]. Utilisez les éprouvettes sur cette machine. Vous



61

voici en possession de quatre échantillons d'ADN. Placez-vous devant l'ordinateur dont l'écran vous montre des formes rouges et utilisez l'échantillon d'ADN 2. Retournez dans la salle de l'armoire électrique et placez le fusible dans l'espace vide du haut. Sortez. Retournez dans la salle où vous avez analysé la mèche de cheveux (il s'agit de la salle qui se trouve à droite de la porte que vous avez détruite à l'explosif). Utilisez l'échantillon d'ADN 1 sur l'ordinateur avec les formes vertes sur l'écran. Retournez devant la porte qui mène à l'armoire électrique sans rentrer. Ouvrez la porte de droite. La carte magnétique de sécurité vous permet d'ouvrir la porte. Un nouvel ordinateur, équipé d'un écran



62

15/ AUTODESTRUCTION

Il va falloir que Rain fasse preuve d'efficacité afin d'éviter à Hana de se faire hacher par les gardes et les robots qui l'attendent dans la pièce voisine. Sortez de la pièce, avancez au bout de la salle et utilisez l'ordinateur qui est dans le coin [59]. Une scène cinématique se déroule : grâce au génie de Rain, les robots sont reprogrammés et se détruisent entre eux, tuant du même coup les gardes présents dans la salle.



59

montrant des formes de couleur jaune, se trouve dans la pièce. Utilisez l'échantillon d'ADN 4 [62] sur cet ordinateur. Ressortez de la pièce, prenez la porte qui est face à vous. Il repassez dans couloir avec les rayons laser. Ouvrez la porte. Au fond de la salle, utilisez l'échantillon d'ADN 3 sur l'ordinateur avec le moniteur montrant



63

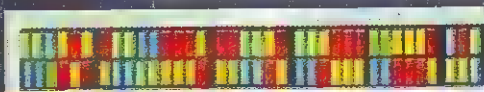
formes de couleur bleue. Allez maintenant dans la salle de la centrifugeuse et ouvrez la porte de droite, celle frappée du signe de risque de contamination biologique (un logo rouge). Au fond de cette salle, utilisez le deuxième code d'ADN sur l'ordinateur [63]. Voici une énigme qui, au premier abord, peut sembler rebutante. Cependant, elle n'est bien plus facile qu'elle paraît. Il suffit de placer les fragments d'ADN qui sont en bas de l'écran dans les espaces vides qui se trouvent sur la chaîne d'ADN, en respectant le code de couleur suivant : faire concorder deux couleurs entre elles : rouge avec le jaune, jaune avec le rouge, bleu avec le vert et vert avec le bleu. N'oubliez pas qu'il est possible, et parfois obligatoire, d'intervertir l'ordre d'une séquence d'un échantillon d'ADN pour qu'elle puisse correspondre parfaitement avec la chaîne d'ADN. Pour vous aider, voici les trois écrans de jeu qui vous donnent la solution de l'énigme [63bis, 63ter, 64]. Une fois l'énigme résolue, une séquence, très spectaculaire, à la Matrix, se déclenche.



63bis



63ter



64

17/ DEUXIÈME BOSS

Dirigez-vous là où vous avez débuté le jeu, devant les ascenseurs, et avancez vers le bas de l'écran. Une fois passé le tunnel de verre, utilisez la carte magnétique « risques biologiques » pour ouvrir la porte. Au fond de la salle, appuyez sur le bouton rouge [65]. Une



65



65bis

porte s'ouvre. Discutez avec le personnage habillé en vert [65bis]. Une séquence cinématique se déclenche. Il est important maintenant de sauvegarder la partie, car ce qui suit demande pas mal de réflexes. Munissez-vous de votre Plasmicopoing. Allez au fond de la salle et placez-y la charge explosive. Après la nouvelle séquence cinématique, tuez tous les gardes et robots présents dans les différentes salles que vous allez traverser [66]. Retournez vers la porte des ascenseurs, un boss vous y attend. Il n'est pas difficile à abattre. Courez autour de lui, utilisez le Plasmicopoing pour le blesser et faites en sorte de lui faire toucher terre trois fois [67]. Vous pouvez maintenant quitter ce gigantesque building en compagnie de Hana.



66



67

68

Pour la... dirigez D... et doit... possible... conten... courir... suivie d'... Vous dev...

69

Dans la p... nouveaux... attaquer... en haut à... RL-480. D... abattant le... l'un d'eux... Ouvrez la... droite, en... apparaît, s... armes à fe... cadenas.

73

sauter! Dan... zombies vo... descendez... nouvelle cle... 480. Utilisez...

74

18/ EXPLOSION!



Pour la première fois dans l'aventure, vous dirigez Deke. Il se trouve à bord d'un bateau et doit s'en échapper le plus rapidement possible. Avant tout, récupérez sur le sol le container génétique [68]. Préparez-vous à courir : une scène cinématique se déclenche, suivie d'une scène d'action spectaculaire. Vous devez fuir les flammes [69].



19/ ZOMBI LA MOUCHE



Autant vous prévenir tout de suite, vous allez affronter bon nombre de monstres génétiques, sortes de zombies issus tout droit d'un bon film d'horreur. Il n'est pas toujours nécessaire de les tuer, mais cela vous rapporte pas mal de munitions. Trois créatures vous attendent dès le début. Sur l'une d'elles, se cache une clef [70]. Au fond du niveau, à droite, ouvrez la porte en bois. De nouveaux zombies sont



soluce

gear effect 2

RETRO HELIX

présents. Avancez vers le fond de l'écran et ouvrez la porte métallique sur la droite. Fouillez la pièce, dans le bureau vous y découvrirez un jerrican de carburant [71]. Sortez par la porte en acier, avancez vers le bas de l'écran et dirigez-vous vers le fond à gauche pour trouver le bulldozer [72]. Première chose à faire, récupérer le carburant dans la citerne qui se trouve à l'avant du bulldozer, à côté de l'échelle. Montez ensuite l'échelle et utilisez la clef sur la cabine du bulldozer.



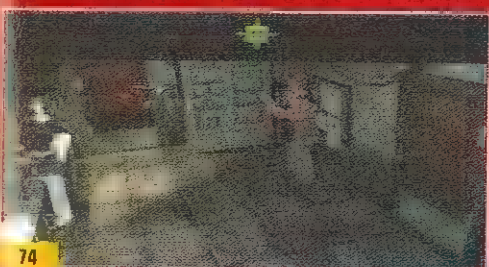
20/ DRAGONS SANS DONJON



Dans la pièce où vous commencez le jeu, de nouveaux monstres génétiques vont vous attaquer. Flinguez-les tous ! Dans la pénombre, en haut à gauche, se dissimule une arme : le RL-480. Dirigez-vous vers le bas tout en abattant les zombies qui se présentent. Sur l'un d'eux, se cache la clef d'un ascenseur. Ouvrez la porte en bois sur la gauche. Sur la droite, en longeant les murs, votre viseur apparaît, signe qu'il faut utiliser une de vos armes à feu. Vous venez de défoncer un cadenas [73] ! Poussez la porte qui est



maintenant déverrouillée. Placez-vous sur la droite de la pièce afin de faire apparaître à nouveau le viseur [74] : encore une serrure à faire sauter ! Dans la pièce suivante, d'autres zombies vont tenter de vous faire la peau : descendez-les tous ! Vous trouverez ici une nouvelle clef ainsi qu'une arme, à nouveau le RL-480. Utilisez la clef sur la porte de l'ascenseur.



Pour descendre, il faut se servir du boîtier de commande situé sur la gauche. Sortez de l'ascenseur. Avancez dans les différents tableaux afin de parvenir devant trois portes, dont l'une d'elles représente deux dragons entrelacés rouge et or [75]. Ouvrez la porte de



gauche frappée d'un dragon d'or. Descendez les monstres et récupérez la manivelle rouge. Ressortez, ouvrez la porte d'en face frappée d'un

dragon rouge. Descendez les zombies et récupérez la manivelle jaune. Utilisez la manivelle rouge sur le mur du fond. Retournez dans la pièce au dragon d'or et utilisez la manivelle jaune sur le mur du fond. La grosse porte centrale avec les dragons entrelacés or et rouge est maintenant déverrouillée. Descendez la rampe sur votre gauche. Attention, préparez-vous à courir. Derrière la porte, se cachent d'invincibles fantômes qui peuvent vous infliger pas mal de dégâts s'ils vous touchent. Ouvrez la porte et précipitez-vous en bas à droite de la pièce [76]. Ouvrez la porte.



21/ MIROIR MON BEAU MIROIR



Ouvrez la porte qui se trouve à droite et retournez vers la grille de l'ascenseur. Empruntez-le. Tuez le monstre qui vous attaque et récupérez la clef du tombeau. Ouvrez la nouvelle porte. Attention, la salle contient deux fantômes [77] qu'il faut éviter,



mais également un morceau de miroir et une arme, un RL-480. Ressortez de la salle et retournez prendre l'ascenseur. Revenez à la porte des dragons entrelacés or et rouge. Descendez la rampe sur votre gauche et utilisez le miroir fixé sur la porte en bas de la rampe. Attention, ne touchez pas les fantômes qui sont toujours présents dans la salle. Dirigez-vous en courant vers la porte en bas à droite. Descendez la grande rampe de bois et ouvrez la porte de gauche. Suivez la passerelle de bois, tuez les deux zombies présents. Ouvrez la porte et admirez la séquence cinématique.

soluce

fear effect 2

RETRO HIT

22/ PAS DE QUARTIER



Deke ne fait pas dans la dentelle : utilisez votre arme la plus puissante, genre lance-grenades et détruisez tous les zombies présents à l'écran. Attention aux projections, elles vous infligent des dégâts : tirez sur les monstres à bonne distance. Ouvrez la porte qui se trouve sur la gauche [78] et montez tout en haut de la rampe. Ouvrez la porte (ne portez pas d'attention pour l'instant à la porte rouge, située un peu en contrebas sur la droite).



23/ ROBOCOP IS BACK



Première rencontre avec Glas. Surprise de taille : Glas contrôle un gigantesque bipède mécanique. Tirez sur tous les zombies présents à l'écran [79] et défoncez les différents murs en bas de l'écran.



24/ GRANDE ÉCHELLE



Petite scène de transition : descendez les monstres et grimpez à la grande échelle. Ouvrez la porte du haut, une scène cinématique se déclenche [80].



25/ RAS LE ZOMBIE !

Allez vers le bas de l'écran. Ouvrez la porte gauche et suivez la passerelle de bois. Abattez les trois zombies. Ouvrez la porte. Deux nouveaux monstres vous attendent. Ouvrez maintenant la porte rouge sur la droite et tuez les trois nouveaux monstres présents [81]. Grimpez le long de la grande échelle.



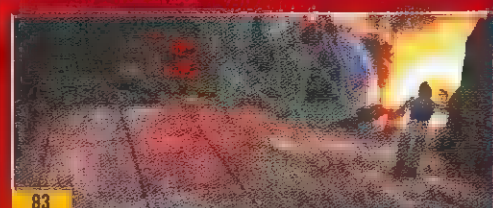
26/ OUVREZ LA PORTE AUX ZOMBIES



Avancez vers le bas de l'écran et entrez dans l'ascenseur. Sortez de la pièce par la porte éclairée par la lumière rouge (sur la droite) puis ouvrez la porte de la salle suivante qui se trouve au fond, à gauche. Dehors, dirigez-vous vers le bas de l'écran et ouvrez la porte centrale. Un vieux bonhomme vous parle et vous offre une pêche ainsi que la clef de la réserve. Attention, deux monstres vont ensuite vous attaquer. Ressortez de la pièce et ouvrez la porte de gauche (située sur votre droite), grâce à la clef de la réserve que vous a confiée le vieil homme. Tuez les deux zombies et récupérez armes et munitions ainsi que la dynamite sur le tonneau, en haut à droite [82].



Ressortez de la pièce et retournez à l'ascenseur. Attention, une fois à l'intérieur, un zombie va vous attaquer. Dirigez-vous près de votre robot bipède et utilisez la dynamite pour faire exploser le mur [83]. Ouvrez la porte aux



deux dragons entrelacés or et rouge et descendez la rampe. Ouvrez la porte. Trois zombies vous attaquent. Longez la passerelle de bois jusqu'en bas. Ouvrez la porte. Trois monstres apparaissent à nouveau. Passez la porte du bas. Deux zombies vous attendent. Ouvrez la porte en bas de la passerelle. Attention, trois zombies font leur apparition [84]. Ouvrez la porte d'en face. Encore des



zombies à tuer ! Passez la porte rouge, sur la droite et descendez la petite échelle. Une scène cinématique se déclenche. Cette fois-ci, un véritable carnage vous attend : vous allez devoir tuer, en compagnie d'Hana, bon nombre de monstres qui ne font que tomber du plafond [85]. L'opération terminée, une nouvelle scène cinématique se déroule. Et hop ! On change de CD.



27/
 Avancez
 gauche
 face à la
 droit jus
 long d



Une scèn
 Remonte
 ronde. En
 gauche),
 [87]. Utili
 pièce lun



[87bis]. Ac
 lune et l'in
 appuyez s
 fresque.
 la porte qu
 sur la droi
 porte, détr



attaque [83
 ressortez.
 ouvrez la p
 clef [89]. Lo
 de la porte
 déroule. Vo
 ont changé

27/ MONSTRES DE TERRE CUITE

Avancez vers le bas de l'écran et allez sur la gauche. Descendez la rampe qui vous mène face à la tombe. Ouvrez la porte. Avancez tout droit jusqu'à arriver à une pièce ronde. Marchez le long de la pièce et descendez l'échelle [86].



Une scène cinématique se déclenche. Remontez l'échelle et ressortez de la pièce ronde. En longeant le mur sur la droite (votre gauche), vous parvenez devant une fresque [87]. Utilisez le bouton d'action afin de placer la pièce lune et la pièce soleil sur la fresque



[87bis] Actionnez ensuite l'interrupteur sous la lune et l'interrupteur sous le soleil. Puis appuyez sur l'interrupteur central en bas de la fresque. Vous avez 30 secondes pour atteindre la porte que vous venez de déverrouiller. Allez sur la droite et montez l'échelle [88]. Derrière la porte, détruisez la statue de terre cuite qui vous



attaque [88bis]. Prenez la clef de terre cuite et ressortez. Retournez dans la salle ronde et ouvrez la porte sur la droite à l'aide de cette clef [8]. Longez la piscine et approchez-vous de la porte du fond. Une scène cinématique se déroule. Vous voici téléporté et vos vêtements ont changé. Discutez avec le vieil homme qui se



tient derrière vous [90] et offrez-lui le lingot d'or qui se trouve dans votre inventaire. Il vous remettra la clef d'une chambre. Celle-ci se trouve vers le bas de l'écran. À l'intérieur, placez-vous sur la gauche du lit et utilisez le miroir [91]. Nouvelle téléportation. Retournez devant la fresque murale et placez-y la pièce papillon. Appuyez sur les interrupteurs suivants : papillon et lune. Actionnez ensuite l'interrupteur central du bas. Allez vers la droite et ouvrez la porte qui vient d'être déverrouillée [92]. Attention aux squelettes. Ouvrez la porte située sur votre gauche. Avancez vers le bas de l'écran et allez devant la porte de gauche [93]. Attention, de nouveaux squelettes vont vous attaquer [93bis]. Récupérez la clef Fouille. Ressortez de la pièce et dirigez-vous vers la porte de droite. Ouvrez-la grâce à la clef Fouille.



Prenez garde aux hommes de terre cuite qui vous attaquent et saisissez-vous des planches de bois situées sur le sol.

soluce

fear effect 2

RETRO HELIX



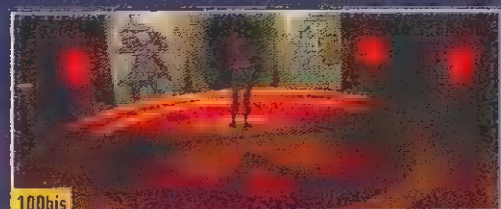
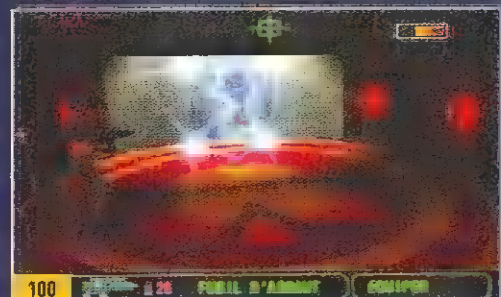
Ressortez de la pièce. Marchez sur la droite du niveau et utilisez les planches pour accéder à la porte [94]. Après une nouvelle téléportation, allez discuter avec le couple positionné dans votre dos [95] pour qu'ils vous remettent la clef Astronomique. Montez les escaliers non loin de vous et ouvrez la porte à l'aide de cette clef Astronomique. Dans la pièce, vous trouverez deux stores en bois qui contrôlent le jour et la nuit. Faites apparaître la nuit en baissant le store de jour et en relevant celui de la nuit [96] et sortez de la maison. Vous pouvez constater que la nuit est tombée. Un fantôme apparaît alors que vous descendez les marches [97]. Suivez-le. Il vous mène à un puits. Placez-vous sur la gauche du puits et appuyez sur le bouton d'action [98]. Dans le seau que vous venez de récupérer se trouve un tas d'os... les restes d'un enfant! Retournez dans la maison.



27/ MONSTRES DE TERRE CUITE (suite)



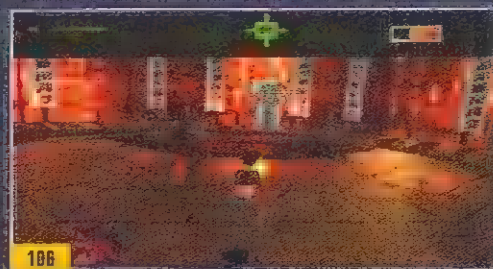
Faites apparaître le jour en baissant le store de la nuit [99]. Re sortez de la maison [100] montrez [101] couple les restes découverts dans [102] puits. Le couple vous remettra [103] pièce de lys. Paf! Nouvelle téléportation. Placez-vous devant la fresque murale [104] déposez-y la pièce de lys. Actionnez ensuite les interrupteurs dans l'ordre suivant: papillon, fleur de lys et lune. Appuyez ensuite sur l'interrupteur central en bas de la fresque. La porte que vous venez de déverrouiller est celle qui se trouve dans la salle de piscine. Pour aller, dirigez-vous dans la salle ronde et ouvrez la porte de droite. Longez la piscine par la droite [105] l'écran afin d'éviter les ennemis. Ouvrez la porte du fond. Vous voici face au boss. Pour le battre, munissez-vous de votre arme la plus puissante: fusil d'assaut. Évitez les missiles du boss en faisant des roulades et tirez sur lui quand votre viseur devient vert [106]. Après quelques coups bien placés, vous devriez en venir à bout.



rapidement. Le boss battu, entrez dans [101] trou situé entre les deux tableaux [100bis]. Vous voici téléporté encore une fois. Sur votre droite, récupérez le pot d'argile [101]. Avancez vers le bas [102] l'écran et utilisez un des pansements qui se trouve dans votre inventaire sur la statue [102]. Utilisez ensuite un autre pansement



sur la statue de gauche [103]. Avancez vers bas [104] l'écran et présentez au juge [104] pot d'argile. Vous avez maintenant en votre possession la clef de Taureau. Utilisez celle-ci sur la fresque murale et enclenchez dans l'ordre les interrupteurs suivants: soleil, papillon, lune, fleur de lys [105] taureau. Le bloc de la salle sur votre droite s'enfonce dans le sol. Allez dans cette salle et détruisez les deux statues [105] terre cuite. Sauter ensuite dans [106] trou au centre de la salle. Un nouveau boss vous attend. Pour en venir à bout, il suffit d'éviter ses tirs en faisant des roulades vers la droite ou vers la gauche. Tirez-lui dessus quand le boss se transforme en Deke [106]. Le boss tué, vous pouvez récupérer un sceau sacré.



28/ STRATÉGIE GAMES



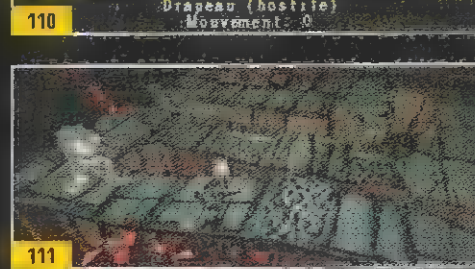
Avancez vers [107] bas de l'écran, puis allez au fond à gauche. Deux stratégies s'offrent à vous: soit descendre toutes les statues de terre cuite que vous rencontrez, soit les éviter. Ouvrez la porte. Deux statues sont dans la salle [107]. Ouvrez la porte de droite.



Deux nouvelles statues vous attendent. Entrez par la porte de droite à nouveau et devinez quoi, deux statues sont là pour vous. Ouvrez la porte de droite suivante: vous voici face à l'empereur [108]. Passez à travers [109] tableau de gauche [109]. Un vieil homme vous



explique les règles du jeu de stratégie qui vous attend. Le principe est simple: toucher le drapeau adverse avant l'autre [110]. Il faut remporter quatre parties pour gagner le match. Traversez maintenant le tableau [111] droite. Le but est simple: éviter les flammes et fuir un monstre de pierre le plus rapidement possible [111].



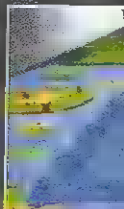
29/ P

Hana se t...
Comme C...
tableau...
tête mais...
replacer...
cases de...
Débutez...
Recommen...



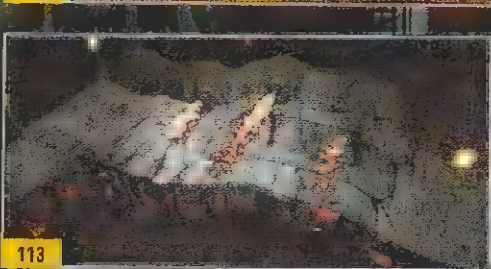
30/ TÉ

Avancez ve...
porte de ga...
trouverez u...
l'écran, en...
plus loin, v...
[117]. Res...
d'en face (c...
carreaux...
doré [118],
l'opposé du...



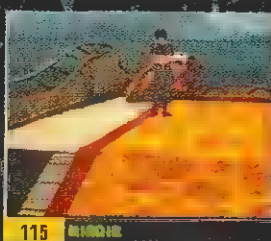
29/ PRISE DE TÊTE

Hana se trouve, elle aussi, face à deux tableaux. Comme Glas, faites-lui traverser tout d'abord le tableau de gauche. Voici un jeu un peu prise de tête mais pas vraiment difficile. Le but est de replacer chaque pierre de couleur sur les huit cases de couleur du bas correspondantes. Débutez par les cases de couleur du bas. Recommencez autant de fois que nécessaire.



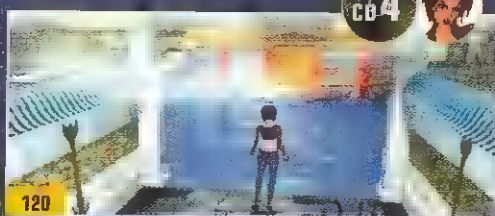
vous ne perdez pas la vie, vous échouez. Une fois l'épreuve réussie, traversez le tableau de droite. Il s'agit, vous l'avez remarqué, de la même épreuve que Glas : éviter les flammes et fuir un monstre de pierre. L'épreuve terminée, vous vous retrouvez sur la jonque de l'empereur. Avancez vers le bas de l'écran pour vous trouver face à son trône. Utilisez le sceau de l'empereur sur le trône.

Dirigez-vous maintenant à l'autre bout de la jonque et utilisez la fiole de mercure sur la tête de dragon de gauche. La jonque se met alors en mouvement. Destination : quatrième CD.



30/ TÉLÉPORTATION!

Avancez vers le bas de l'écran et ouvrez la porte de gauche. Au milieu de la mare, vous trouverez un carreau. Allez vers le haut de l'écran, en marchant sur la pelouse et un peu plus loin, vous découvrirez un nouveau carreau. Ressortez du jardin et ouvrez la porte d'en face (celle de droite). Il y a également deux carreaux à découvrir : le premier vers le dragon doré, l'autre vers la dalle de ciment à l'opposé du niveau. Ressortez par la



porte. Dirigez-vous maintenant vers le haut de l'écran. Placez-vous devant l'étang et utilisez les quatre carreaux ramassés. Un pont s'est formé ! Traversez-le et ouvrez la porte. Une vieille femme vous offre le fléau du tigre et le fléau du dragon. Retournez sur vos pas et retraversez le pont magique. Un jardinier vous donne une pioche ainsi qu'un éventail. Ouvrez la porte de droite. Attention, bon nombre de monstres vont vous attaquer. Ayez toujours une arme en main. Utilisez le téléporteur. Attention aux ennemis présents dans la pièce. Dirigez-vous sur la gauche, vers le tas de sel



solidifié. Utilisez la pioche sur la gauche du tas afin de récupérer un fragment de sel solidifié. Placez-vous maintenant sur le téléporteur rouge et appuyez sur le bouton d'action. De nombreux monstres vous attendent dès votre arrivée. Cherchez la gourde vide qui se trouve sur la droite et utilisez ensuite le téléporteur bleu. Faites le vide autour de vous en liquidant tous les ennemis. Cherchez ensuite la machine à



moudre le sel et placez-y votre bloc de sel solidifié afin d'obtenir du sel en poudre. Sur la droite, vous trouverez un ponton. Au bout de ce dernier, versez le sel dans l'eau pour vous débarrasser des monstres aquatiques et récupérer le cristal d'eau. Sans bouger, remplissez la gourde avec l'eau salée du lac. Retournez près de la machine à moudre le sel et utilisez le téléporteur jaune qui se trouve sur sa gauche. Vous vous trouvez désormais dans une pièce où se trouvent quatre téléporteurs. Utilisez celui qui se situe plus à gauche, de couleur jaunâtre.



30/ TÉLÉPORTATION ! (suite)



Dans le jardin, vous trouverez une grande roue [127] en marchant sur la gauche, puis en allant vers le bas. Utilisez cette roue pour purifier le lac et revenez ensuite sur vos pas afin de vous servir du dernier téléporteur emprunté (à côté du grand dragon doré). Vous retournez ainsi dans la salle des quatre téléporteurs. Dirigez-vous vers le haut de l'écran et approchez-vous du lac d'or liquide. Versez le contenu de votre gourde dans le lac [128]. Des dalles



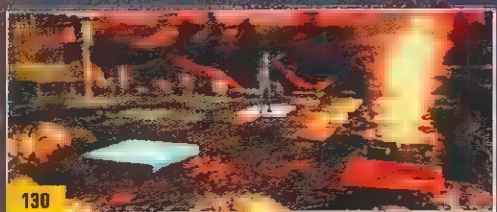
apparaissent et disparaissent bon gré mal gré. Votre but est d'atteindre le coin supérieur gauche. Suivez l'ordre suivant pour marcher sur les dalles : tout devrait

bien se passer : Bas gauche, Bas droite, Centre, Haut droit, Centre, Haut droit, Centre, Haut droit, Haut gauche. Vous pouvez maintenant vous saisir du gobelet vide et du cristal doré [129]. Le retour sur la terre ferme ne pose aucun problème : les dalles sont toutes apparentes et immobiles. Utilisez maintenant le téléporteur bleu. Allez sur le ponton et remplissez



le gobelet pour récupérer de l'eau purifiée du lac. Utilisez ensuite le téléporteur rouge. Placez-vous sur la dalle grise au centre de l'écran et buvez l'eau de votre gobelet [130].

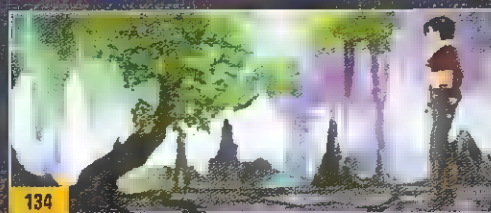
Placez-vous devant la troisième flamme en partant de la gauche et traversez-la [131]. Le cristal de feu est à vous ! Retournez-vous et dirigez-vous vers le four



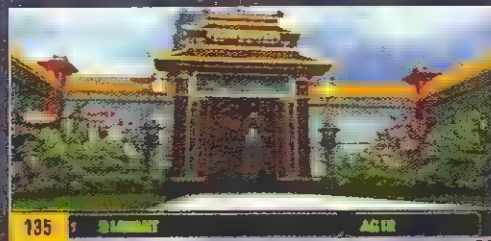
Placez le gobelet dans le four, puis la pioche [132] pour la réparer. Utilisez maintenant le téléporteur gris qui se trouve sur la gauche des flammes. Retournez vers le tas de sel solidifié et placez-vous désormais sur la droite du tas [133]. Utilisez la pioche pour creuser un trou.



Placez dans le trou les différents cristaux que vous avez récupérés : le cristal de feu tout d'abord, puis le cristal d'eau et enfin le cristal doré. Pour terminer, versez l'eau fraîche contenue dans la gourde sur les cristaux



Un arbre pousse et laisse apparaître un énorme diamant [134]. Il faut maintenant retourner à l'endroit où vous avez discuté avec la vieille dame, après le pont magique. Pour cela, empruntez le téléporteur gris (qui se trouve à gauche du téléporteur rouge). L'endroit est bourré de monstres, soyez vif et laissez parler la poudre. Sortez du jardin de pierre dans lequel vous vous trouvez et dirigez-vous vers le haut de l'écran. Ouvrez la porte (profitez-en pour sauvegarder) et dirigez-vous vers le fond du jardin. Utilisez le diamant sur la porte [135].



31/ ROBOT POUR ÊTRE VRAI



Dirigez-vous vers le bas de l'écran armé de votre fusil d'assaut [136]. Tuez les deux gardes et récupérez la clef du portail sur l'un d'eux. Avant de sortir, équipez-vous de votre IEM. Ouvrez la porte sur la gauche du robot grâce à cette clef. Utilisez l'IEM pour immobiliser quelques secondes le gigantesque robot [137].



qui vous attaque. Passez derrière lui. Ouvrez la porte. Tuez les deux gardes qui vous attendent et avancez vers le bas de l'écran. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et longez le mur pour déclencher une scène cinématique. Tirez sur les bidons à droite [138] pour les faire exploser et détruire par la même occasion le robot. Sur le toit deux gardes vous attendent.



Tuez-les. Une arme est dissimulée dans la pénombre, prenez-la si vous le voulez. Allez ensuite vers le rebord du mur et utilisez votre grappin [139]. Descendez les trois gardes et dirigez-vous dans le coin supérieur droit du toit, actionnez le bouton d'action pour sauter sur le toit d'en face. Dirigez-vous vers les ventilateurs et placez-vous à côté de celui du centre [140]. Dès qu'il s'arrête de tourner, avancez en son centre et appuyez sur le bouton d'action. Sortez de la pièce par la porte de droite. Après une courte scène cinématique, vous prenez place dans un robot. Seule alternative face à votre adversaire du moment :

140

la fuite. Fa pour vous de l'ue, en jeu et t. Continuez de l'écran l'échelle nouvelle s. voici sur le trouve tou détruire. l' cinématique

141



récupérez l d'eux. Au ouvrir la tra attend en la nouvelle t maintenant. Sortez de la Trois soldats tous. Vous é début de pa robot et ouv sont présent porte défon soldats. Au le pied de bi

142

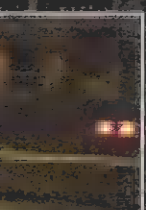
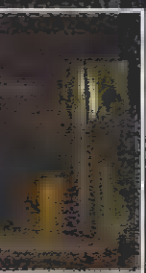
Attention au maintenance maintenant électrique ! T a vous arrête éviter de pre [43]. Le but



n'arme de
s deux gardes
l'un d'eux
votre IEM.
robot grâce à
mobiliser
le robot [137]



lui. Ouvrez la
ous attendent
Dirigez-vous
mur pour
Tirez sur
faire
occasion
s attendent



e dans la
ulez. Allez
utilisez votre
gardes et
ur droit du
pour sauter
vers les
de celui du
tourner,
sur le
e par la porte
cinématique.
Seule
du moment

140

la fuite. Faites demi-tour et appuyez sur R1 pour vous déplacer plus rapidement. Au fond de la rue, tournez à droite. Un hélicoptère entre en jeu et tente lui aussi de vous détruire. Continuez de vous déplacer, mais vers le bas de l'écran maintenant. Dirigez-vous vers l'échelle qui se trouve sur la gauche [141]. Une nouvelle scène cinématique se déroule. Vous voici sur les toits. Utilisez le canon qui se trouve tout de suite sur votre gauche pour détruire l'hélicoptère [141bis]. Nouvelle scène cinématique. Tuez les deux soldats et

141



recupérez la clef de maintenance sur l'un d'eux. Au fond à gauche, utilisez cette clef pour ouvrir la trappe. Liquidez le soldat qui vous attend en bas. Prenez le pied de biche et ouvrez la nouvelle trappe, toujours avec la clef de maintenance. Encore un garde à éliminer. Sortez de la petite pièce par l'unique porte. Trois soldats se trouvent dans la salle : tuez-les tous. Vous êtes déjà venu dans cette salle en début de partie. Retournez sur la gauche du robot et ouvrez la porte. De nouveaux gardes sont présents. Liquidez-les. Entrez par la grande porte défoncée et descendez les deux autres soldats. Au fond à gauche de la salle, utilisez le pied de biche pour forcer la porte [142].

142

Attention au garde. Utilisez la clef de maintenance pour ouvrir la trappe. Vous voici maintenant devant un problème très... électrique ! Tout est question de timing. Pensez à vous arrêter sur les plaques vertes pour éviter de prendre une décharge dans les dents [143]. Le but est d'atteindre la porte située en

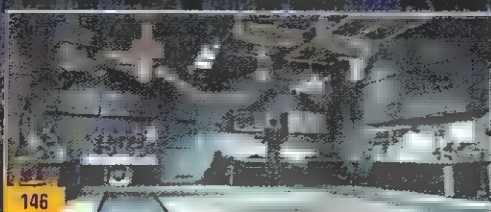
143

haut à droite. Avant d'ouvrir la porte avec la clef de portail, munissez-vous de votre IEM : la séquence suivante demande rapidité et réflexes. La porte franchie, déclenchez votre IEM pour neutraliser temporairement le robot. Prenez ensuite votre fusil d'assaut pour tuer le garde. Utilisez une nouvelle fois votre IEM pour neutraliser encore le robot. Dirigez-vous rapidement vers la porte de droite [144] et utilisez la clef de portail pour la déverrouiller

144

Trois gardes vous attendent. Quelques rafales bien placées avec le fusil d'assaut règlent les choses une bonne fois pour toutes. Dirigez-vous vers la porte grillagée que vous pouvez ouvrir grâce, une fois encore, à la clef de portail [145]. Trois autres gardes sont présents... plus pour longtemps si vous visez bien !

145



146

Descendez vers le bas de l'écran et sur votre droite. Utilisez le pied de biche sur la porte éclairée par une lumière rouge. Vous voici dans un laboratoire. Au fond de ce dernier, discutez avec la personne souffrante [146]. Après la scène cinématique, essayez de sortir du labo. On vous tire dans le dos. Nouvelle scène cinématique. Saisissez votre pistolet... Dernière scène cinématique avant téléportation. Vous voici maintenant dans un jardin que vous connaissez bien. Éliminez les monstres qui se présentent et sortez du jardin d'eau. Dirigez-vous ensuite à l'endroit où, un peu plus tôt dans l'aventure, vous aviez discuté avec la vieille femme. Sauvegardez-vous le voulez et ouvrez la porte au fond du jardin (celle qui s'était ouverte avec le diamant).

c64

soluce

fear effect 2

REINO HELIX

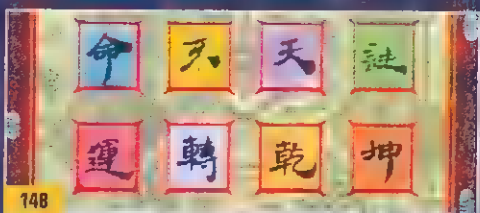
32/ MÉLODIE NELSON

c62



147

Le jeu est proche. Une multitude de différentes épreuves vous attend ici, chacune jouée alternativement par un personnage différent : Hana et Glas. On commence avec Hana. Utilisez la cloche sur la porte en forme de serrure face à vous [147]. L'énigme à résoudre est bien connue des joueurs d'aventure. Elle s'inspire du célèbre jeu Simon : il faut reproduire à l'identique différentes notes, sans se tromper, jouées par l'ordinateur [148]. Les notes changent à chaque nouvelle partie. Débrouillez-vous tout seul !



148

33/ DRAGON BOULES

c62

Utilisez le Phoenix qui se trouve dans votre inventaire sur la porte devant vous [149]. Le but de cette nouvelle épreuve est simple : amener votre boule bleue dans l'œil du dragon avant celle de l'ordinateur. Pour cela, il suffit de lancer le dé autant de fois que nécessaire [150].



149



150

34/ CASSE-TÊTE MORTEL

Certainement l'épreuve la plus difficile du jeu. Impossible de la résoudre sans un coup de main. Les cases noircies ne doivent pas être touchées. Il faut marcher sur les cases numérotées de 1 à 8 dans un ordre croissant : 1, 3, 5, 6, 7 et 8 [151].



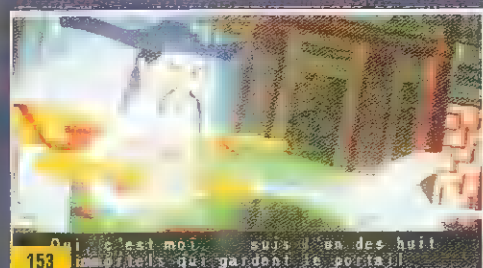
35/ CERCLES VICIEUX

Utilisez la poupée de papier sur la porte. Vous avez le choix entre deux personnages. Prenez au hasard celui de droite (votre choix n'a aucune incidence sur la fin du jeu). Le but est de tuer le monstre qui se présente à vous. Le plus simple est de prendre votre arme la plus puissante, genre le lance-roquettes, et de vous diriger au centre des cercles [152]. La suite n'est qu'une simple formalité.



36/ QUITTE OU DOUBLE

Utilisez le miroir sur la porte. Si vous avez écouté mes conseils, et épargné la vie des scientifiques et autres humains dans les sous-sols du building en tout début de partie, vous devriez passer cette épreuve sans vous battre [153]. Dans le cas contraire, autant faire vos prières : il va falloir affronter un boss à mains nues, celui-ci étant insensible à chacune de vos armes. C'est quitte ou double!



37/ HISTOIRE DE CLONE

Avant d'utiliser la médaille qui mérite sur la porte, saisissez-vous de votre lance-roquettes. L'épreuve suivante consiste à tuer votre clone [154]. Quelques roquettes bien placées, et l'histoire se règle en moins de 10 secondes.



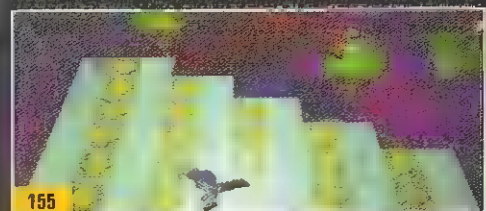
38/ LE JUSTE CHOIX

Utilisez l'épingle sur la porte. On vous propose de choisir entre Rain et vos parents. Si vous choisissez vos parents, vous aurez à affronter différents monstres. Si, au contraire, vous décidez de prendre Rain, vous passez cette épreuve sans vous battre.



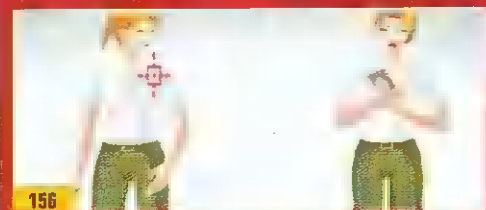
39/ SAUT D'OBSTACLES

Utilisez la pêche sur la porte. Le but de cette épreuve est fort simple : traverser l'écran de la droite vers la gauche sans heurter le moindre obstacle [155]. Les obstacles changeant de place à chaque nouvelle partie, il est impossible de vous aider. Essayez de foncer droit devant vous, sans vous soucier de rien!



40/ THE END?

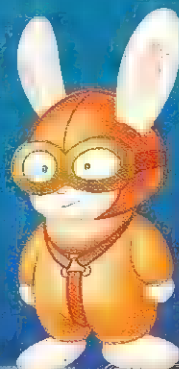
Attention, vous allez devoir faire un choix difficile : tirer sur Rain de gauche ou bien sur Rain de droite [156]. Le personnage de gauche est un clone de Rain alors que celui de droite est la véritable Rain (ça ne s'invente pas). En tirant sur le clone, vous allez affronter le boss avec Rain [157]... ce qui n'est vraiment pas facile. En shootant la véritable Rain, vous affrontez le boss en incarnant successivement Hana, Glas et Deke, ce qui est déjà bien moins compliqué [158]. Deux fins différentes vous attendent. Bon courage!



Le jeu terminé une première fois, des tips sont désormais disponibles : énergie infinie, munitions à volonté ou encore diaporama d'images inédites. On vous dévoile tout cela le mois prochain dans la rubrique Tips de Consoles+.

onibles:
médites.
soles+

Vos nouveaux loisirs!



Vos nouveaux loisirs!

Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tel : 1 61 61 54 00

Choisir chaque mois un jeu parmi toutes les nouveautés est un acte très risqué. C'est un peu comme choisir entre le dernier Lââm et les 2Be3 : ça vous grille la cervelle en moins de dix secondes. On n'a pas droit à l'erreur. Voici pourquoi Consoles+ a sélectionné les meilleurs jeux sur DC, N64, PS ou PS2. Avec Consoles+, gardez un cerveau toujours frais ! Merci qui ?

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vu, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2



- Konami
- 1-8 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouvel ISS Pro Evolution chamboule l'univers des simulations de foot. Gain de fluidité, nouveau moteur d'animation, mise en place d'actions percutantes... Le top !

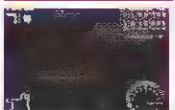
ADVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

ACTION 3D METAL GEAR SOLID



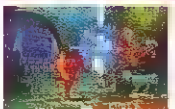
- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu. Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux



surprenants de ce début de nouveau millénaire. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, et ces centaines de niveaux inédits est également disponible. Alors, pourquoi se priver, hein ?

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

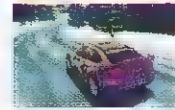
BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE RALLYE COLIN MCRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Égypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son packaging.



GLISSE TONY HAWK



Au programme simulation de skateboard, encore plus spectaculaire, le niveau est é

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



Pour s'éclater pas mieux. E aussi fun qu vous posséd Ames sensib

FANTASY



● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

La suite du d'aventure attendu de Playstation Squaresoft ses premières et propose matinée d'h Terminé l'u des précéd

ACTION/REFLEXION L'EXODE D'AB



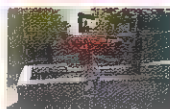
Un jeu étrange unique. Le ga grande intera créatures qui cauchemarde

WARGAME VANDAL HEAR



En attendant l annoncé pour éclatez-vous tour par tour. guerriers sont

GLISSE TONY HAWK'S PROSKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Âmes sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années quatre-vingt, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



RPG FINAL FANTASY IX



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La suite du jeu d'aventure le plus attendu de l'année sur Playstation est enfin là ! Squaresoft revient à ses premières amours et propose une aventure matinée d'heroic-fantasy. Terminé l'univers futuriste des précédents



épisodes. Un retour aux sources donc, pour le plus grand plaisir des fans de la première heure. Pour ce neuvième épisode, le jeu gagne en beauté grâce à des graphismes merveilleux et à l'emploi d'effets spéciaux incroyables. Attention, le jeu repose sur 4 CD ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de FIFA ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS



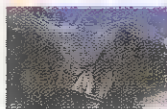
- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.



références

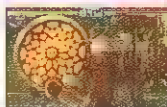
GLISSE SSX



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX, le premier jeu de glisse de la Playstation 2, est une superbe réussite : tracés longs et sinueux, animations parfaites et graphismes en haute résolution. Le top !

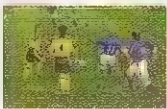
BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

SHOOT SILENT SCOPE



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Silent Scope vous propose une partie de shoot particulière : tout est vu à travers la lunette d'un fusil. Votre rôle : débarrasser la ville d'une menace terroriste.

COURSE ARCADE RIDGE RACER V



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La série des Ridge Racer s'agrandit ! Dernier né des studios de développement de Namco, Ridge Racer V. Son arrivée en grandes pompes sur Playstation 2 se distingue par des graphismes de très bonne qualité et des animations aussi souples que rapides. Comme toujours dans la série, la prise en main est exceptionnelle. Fortement typée arcade, elle offre des sensations de conduites parfaites et des



dérapages contrôlés pour le moins impressionnants.

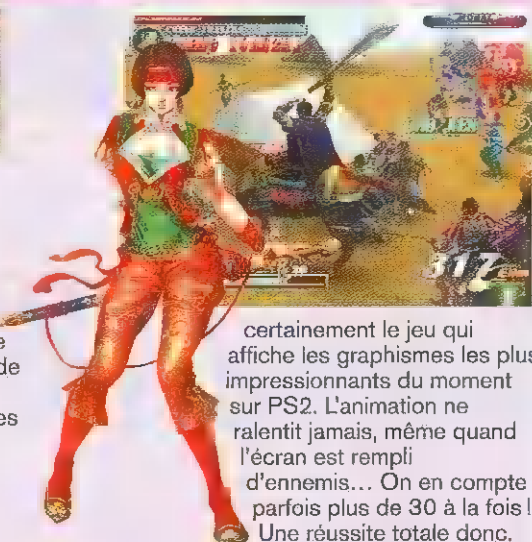


BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats font rage, et coups spéciaux et Combos sont de la partie. Dynasty Warriors 2 est très



certainement le jeu qui affiche les graphismes les plus impressionnants du moment sur PS2. L'animation ne ralentit jamais, même quand l'écran est rempli d'ennemis... On en compte parfois plus de 30 à la fois ! Une réussite totale donc.

BASKET NBA LIVE 2001



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Electronic Arts, grand spécialiste des jeux de sports, signe avec NBA Live 2001 le meilleur jeu de basket sur console. Rejoignez maintenant, toutes les équipes de la NBA.

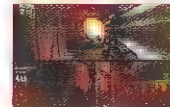
COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur Playstation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

DOOM-LIKE MULTIJOUEUR TIMESPLITTERS



- Eidos
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Oubliez le mode Solo, complètement raté. Intéressez-vous plutôt au mode Multijoueur qui est le meilleur actuellement sur cette console : viril et sanglant !

COURSE DE FORMULE 1 F1 RACING CHAMPIONSHIP



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ubi Soft règne outrageusement sur le monde de la simulation de formule 1. Dernier en date : F1 Racing Championship. Le monde de la F1 vous est désormais ouvert.

BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2

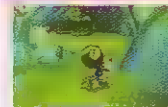


- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, les graphismes sont d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que se soient des hommes ou des femmes, ont tous des coups spéciaux complètement farfelus mais pourtant dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?



PLATES-FORMES 3D RAYMAN REVOLUTION



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Avec plus de 9 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, Rayman est une véritable révolution. C'est d'ailleurs le nom de ce nouvel épisode sur Playstation 2. Si le principe du jeu reste le même - il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes en 3D -, les niveaux ont considérablement évolué par rapport aux versions précédentes. Un monde ouvert, à l'image d'un Mario 64, qui laisse libre court à votre imagination. La difficulté, progressive, fait que l'on avance sans problème dans le jeu. Une magnifique réussite à mettre au crédit d'Ubi Soft.

SIMUL'ACTION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort ! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de Star Wars et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur Playstation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.

BANC D'ESSAI COMPARATIF 06/2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

FOUTU

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

avec astuces

PAS FOUTU

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

COMMUNIQUÉ OFFICIEL:
Nous n'avons pas l'astuce
pour voir les douches de
LOFT STORY. C'est bien la
seule qui nous manque.

3615 astuces®

☎ 08 36 68 32 64

Chaque semaine, GAGNEZ une

PLAYSTATION 2

sur les: 3615 ASTUCES ou 08 36 68 32 64.

MISE À JOUR PERMANENTE
ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
PREVIEWS EN DIRECT DU 🇯🇵 JAPON

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - 08 36 68 3264.

BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, compte tenu de la concurrence, c'est le moins raté sur N64. Alors...

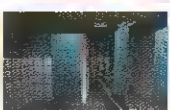
COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

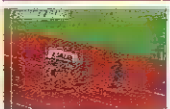
DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

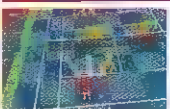
ATHLÉTISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux Jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS MARIO TENNIS



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder !

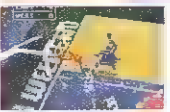
SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

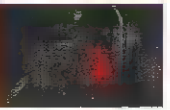
COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

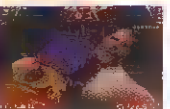
ADVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

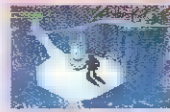
MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 1-4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel. Hors du temps, unique et magnifique !



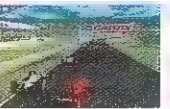
COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

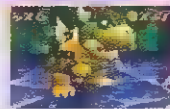
FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pole position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-TOOIE

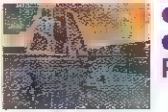


- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut le premier jeu de plates-formes 3D de la N64 reste à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie conséquente. Banjo-Tooie, qui fait suite à Banjo Kazooie, s'impose également comme une référence en la matière. De nouvelles



ACTION 3D JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

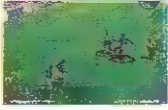
GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.



idées et l'humour toujours aussi décapant viennent relancer le genre. On atteint des sommets techniques incroyables. Le top du top !

Paris 75000
6 rue d'...
Tel : 01 5...
Paris 75000
46 rue de...
Tel : 01 43 29 59 5...
Paris 75000
56 boulevard...
Tel : 01 4...
Paris 75000
137 avenue...
Tel : 01 4...
Paris 75000
365 rue d'...
Tel : 01 5...
Paris 75000
Centre Com...
Tel : 01 5...
Paris 75000
37, avenue...
Tel : 01 3...
Paris 75000
91813
Tel : 01 60...
Paris 75000
25 av. de la Divi...
Tel : 01 4...
Paris 75000
60 av. du Génér...
Tel : 01 4...
Paris 75000
92100 BC...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel Les G...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel P...
Tel : 01 4...
Paris 75000
63 avenue Jac...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel Si D...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel DR...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel PIN...
Tel : 01 4...
Paris 75000
5 rue du Gén...
Tel : 01 4...
Paris 75000
30 bis av. de Font...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel Va...
Tel : 01 4...
Paris 75000
C. Ciel Cery...
Tel : 01 3...
Paris 75000
C. Ciel C...
Tel : 01 3...
Paris 75000
C. Ciel Gra...
Tel : 04 9...
Paris 75000
14200 HERO...
Tel : 02 3...
Paris 75000
14 rue Tem...
Tel : 03 2...
Paris 75000
20, rue du K...
Tel : 02 9...
Paris 75000
44, rue de T...
Tel : 03 2...
Paris 75000
52 Rue Esq...
Tel : 03 2...
Paris 75000
C. Ciel Corré...
Tel : 03 2...
Paris 75000
59128 FLERS...
Tel : 03 2...
Paris 75000
37, 39 cours...
Tel : 03 4...
Paris 75000
5, rue Victo...
Tel : 04 7...
Paris 75000
44, 48 av. du Gén...
Tel : 02 4...
Paris 75000
C. Ciel GÉAN...
Tel : 04 7...
Paris 75000
19 rue des I...
Tel : 03 2...
Paris 75000
1, rue Lon...
Tel : 03 2...
Paris 75000
12 rue Gaste...
Tel : 05 4...
Paris 75000
Ouvrir la l...
Jeux en Re...

- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU**
46 rue François Sain Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
- PARIS/VAUGIRARD (15)**
345 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 68 68 68
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**
C. Ciel Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 665
- BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N. 10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C.Ciel Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**
C. Ciel Parnay - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lillive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)**
C. Ciel St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
C. Ciel DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N. 186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)**
C. Ciel PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue pléiade, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ciel Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 5000
- CERGY PONTOISE (95)**
C. Ciel Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 58 98
- SANNOIS (95)**
C. Ciel Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
C. Ciel Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
C. Ciel St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Clair
Tél : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)**
14 rue Templiers
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
- RENNES (35)**
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25
- REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
- FLERS (59)**
C. Ciel Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guyonier
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- LYON (69)**
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
C. Ciel GEANT CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
- AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
1, rue Lomarcq
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
- Ouvrez le Almanche**
Jeux en ligne & Internet

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH

TOUS VOS

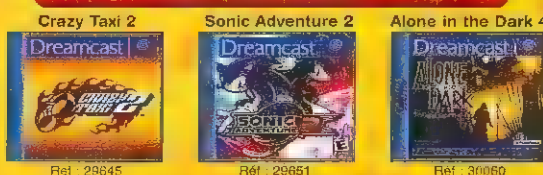
JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Playstation 2



Dreamcast



PS One



Nintendo



KIPDOCTOR



Réparateur de CD & DVD

Le Kit Skip Doctor comporte un flacon pulvérisateur rempli de fluide réparateur qui va polir la surface de vos CD ou DVD.

349F

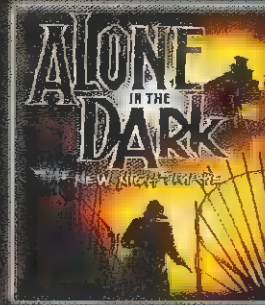
Référence : 29803

Les Nouveautés du Mois

Du 1er au 30 Juin 2001

Retirez votre bulletin de participation dans les magasins

SCOREGAMES



Jouez, Grattez & GAGNEZ !



1^{er} Prix : 1 Guitare Fender "Eric Clapton" Stratocaster
Valeur : 42.500 Frs



2^{ème} Prix : 1 Game Boy Advance
Valeur : 799 Frs

300.000 Frs en bons d'achat

13^{ème} RUE
LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

INFORMATIQUE

Fender

Concours valable du 1er au 30 Juin 2001 - Règlement disponible dans nos magasins et déposé auprès de : Eludes Alévèque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris. Voir conditions en magasin pour les bons d'achat.

OKAZ

Dreamcast	Playstation	Nintendo 64
25506 AERO WINGS 79F	20258 BREATH OF FIRE III 79F	21583 F-ZERO X 129F
25564 BLUE STINGER 79F	24343 DRIVER 49F	19093 GOLDEN EYE 169F
24976 CODE VERONICA 169F	13949 FORMULA ONE 49F	16913 ISS 64 49F
27418 FERRARI 355 69F	20290 GRAN TURISMO 49F	26458 POKEMON STADIUM 339F
26575 MSR 169F	21511 TOMB RAIDER III 49F	16321 WAVE RACER 64 169F
27433 SHEN MUE 249F	16941 V-RALLY 69F	21615 ZELDA 169F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement.

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Score-Games VPC
6-12 rue Ravulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement

- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le / /

Signature :

Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock

Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F

Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F

Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F

Total à payer

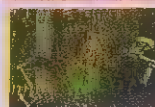
VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINTEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

SCORE GAMES

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

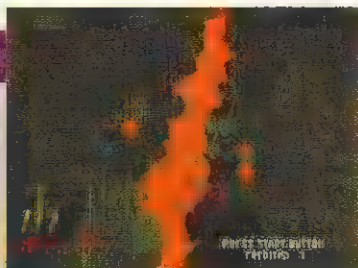


GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres y succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. À la vôtre ! Buuurp !



SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

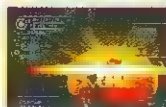
AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par des graphismes somptueux. Le top !

AVENTURE EN RESEAU PHANTASY STAR ONLINE



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier ! Whaou !

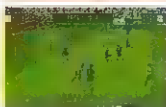
COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

À travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie. Chauffe, Marcel, chauffe !

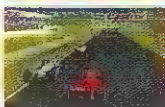
AVENTURE SKIES OF ARCADIA



- Sega
- 1 joueur
- VM

Ce jeu d'aventure très heroic-fantasy est doté de graphismes et d'animations sublimes. Une superbe aventure hors du temps !

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

JEU EN RESEAU QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

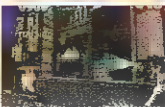
BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouffants... Quelle claque !

SIMUL' ACTION JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale. Un must de la Dreamcast.

PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom ; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. À fond la forme !

SPORT VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

SIMULATION MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

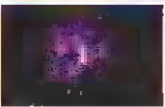
AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL : CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de RE est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la DC lui confèrent un look proche d'un film : jamais jeu n'a été aussi beau et terrifiant.

SHOOT 3D STARLANCER



- Ubi Soft
- 1-6 joueurs (en ligne)
- VM, Purupuru Pack

Véritable space-opera, Starlancer est un jeu d'action en 3D qui rappelle le célèbre Wing Commander. Graphismes et mise en scène dignes d'un film de SF.

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

MDK 2

Retrouvez aussi des codes pour Conkers Bad Fur Day (N64), Unreal Tournament (PS2/DC), Scooby-Doo (N64)...



CONKER'S BAD FUR DAY

Voici un titre hors du commun et, d'autant plus étonnant, sur N64. Le petit écureuil a du mordant, et ce dans tous les sens du terme. Un titre à jouer absolument si vous possédez la 64 bits de Nintendo. Comme pour la plupart des jeux Rare, il regorge de mots de passe.



Note : tous ces codes doivent être entrés dans le menu des codes, justement...

OBTENIR 50 VIES
BOVRILBULLETHOLE

CONTRÔLE SIMPLIFIÉ
EASY

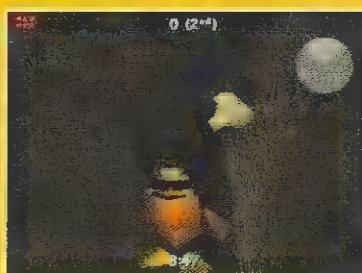
CONTRÔLE SIMPLIFIÉ ET JEU PLUS FACILE
VERVEASY

OBTENIR SERGEANT ET TEDI EN MODE MULTIJOUEUR
RUSTYSHERIFFSBADGE



Le sergent a une carrure impressionnante, comme Tedi, l'ours en peluche.

OBTENIR CAVEMEN EN MODE MULTIJOUEUR
EATBOX



Il est possible de choisir différents hommes préhistoriques. La coupe afro lui va à ravir.

OBTENIR CONKER EN MODE MULTIJOUEUR
WELLYTOP



Le héros prêt à tataner tout ce qui bouge.

OBTENIR GREGG EN MODE MULTIJOUEUR
BILLYMILLROUNDAABOUT



C'est le gros dinosaure du jeu. Il est lent mais très puissant.

OBTENIR NEO EN MODE MULTIJOUEUR
EASTEREKGSRUS



"Matrix" inspire fortement les développeurs de jeux vidéo.

OBTENIR WEASEL HENCHMEN EN MODE MULTIJOUEUR
CHINDITVICTORY



Il ne faut pas garder une grenade dans sa main trop longtemps.

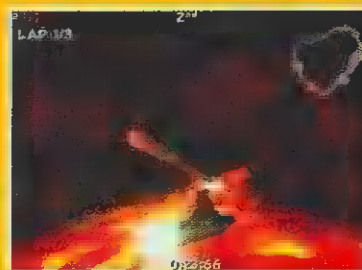
OBTENIR LE ZOMBIE ET LE VILLAGEOIS EN MODE MULTIJOUEUR
BEEFCURTAINS



Vous avez le choix entre le chat-zombie mâle et femelle.

OBTENIR LA POÊLE À FRIRE COMME ARME
EN MODE COURSE
DUTCHOVENS

OBTENIR LA BATTE DE BASE-BALL COMME ARME
EN MODE COURSE
DRACULASTEABAGS



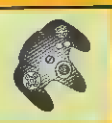
TOUS LES NIVEAUX DÉBLOQUÉS
WELDERSBENCH



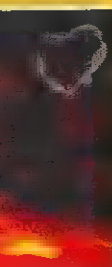
Allez voir la Mort à l'écran principal pour choisir le niveau où vous désirez vous rendre.



AY



DE
ARME

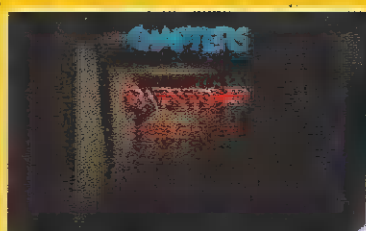


principal pour
sirez vous

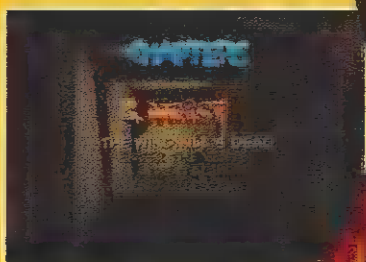
OUVRIR LE NIVEAU BARN BOYS
PRINCEALBERT



OUVRIR LE NIVEAU BATS TOWERS
CLAMPIRATE



OUVRIR LE NIVEAU HEIST
CHOCOLATESTARFISH

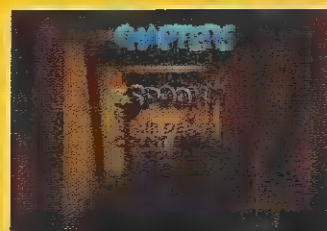


VOIR UNE NOUVELLE MORT EN MODE MULTIJOUEUR
SPUNKJOCKEY

OUVRIR LE NIVEAU SLOPRANO
ANCHOVYBAY



OUVRIR LE NIVEAU SPOOKY
SPANIELSEARS



OUVRIR LE NIVEAU IT'S WAR
BEELZEBUBSBUM



OUVRIR LE NIVEAU UGA BUGA
MONKEYSCHIN



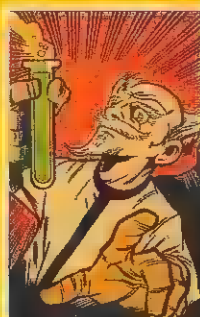
MDK 2

MDK 2 vous propose d'entrer dans un univers très proche de celui des comics américains remplis de super héros. Un titre bourré d'humour et assez accrocheur, une fois que l'on a maîtrisé sa jouabilité assez... particulière.



OBTENIR LE JEU AU RALENTI
Commencez avec Max, maintenez R2 enfoncé, et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Haut, Haut, Haut.

JOUER AVEC KURT EN SHORT (CE N'EST PAS LE MOT DU MOIS)
À l'écran principal, maintenez L2 et R2, et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Carré, Triangle et Carré.



JOUER AVEC UN PERSONNAGE HYBRIDE
Pendant le jeu, faites pause, maintenez L2 et R2 enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Droite, Gauche, Croix, Triangle, Cercle, Carré, et Carré et Start en même temps.



Votre perso est maintenant un mélange de Kurt, de Max et du docteur Hawkins.



PANNING CAMÉRA
Pendant le jeu, faites pause, maintenez L2 et R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Cercle, Croix, Cercle et Croix.

CAMÉRA FOLLE
Pendant le jeu, faites pause, maintenez L2 et R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Croix, Cercle, Croix et Cercle.

jour
mente !

30 TIPS
Tips et solutions par MINITEL

0836688477
Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces
de 1800 jeux !



SILPHEED : THE LOST PLANET



Silpheed : the lost planet est le jeu préféré d'AHL sur PlayStation 2. Il est vrai qu'il est sensationnel. Tout fan de shoot devrait se le procurer... À condition bien sûr de posséder une PlayStation 2.

POUR OBTENIR TOUTES LES ARMES
Entrez le nom suivant : **XACALITE**
Note : ce code ne fonctionne qu'avec la version japonaise.



UNREAL TOURNAMENT

Voici un excellent Quake-like. Un jeu vraiment fun et défoulant. Cependant, sa difficulté est assez élevée. Grâce à ces manipulations, plus rien ne devrait vous empêcher de gagner. Ce n'est pas de la triche, juste des manipulations...

REFAIRE LE PLEIN DE MUNITIONS



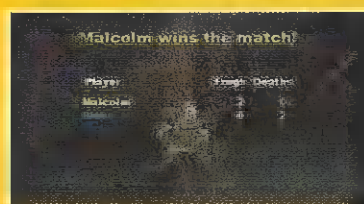
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite Gauche.

RÉCUPÉRER TOUTE SON ÉNERGIE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, effectuez les manipulations suivantes : Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite.

PASSER LE NIVEAU

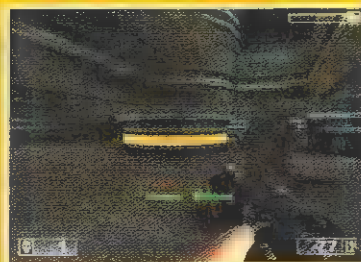
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite Gauche.



Si le niveau vous semble difficile, vous remportez la partie quel que soit votre score avec ce code.

DEVENIR INVINCIBLE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut.



Ce n'est plus la peine de stresser. Il vous est impossible de mourir.



PASSER LE NIVEAU

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche Cercle.

OBTENIR TOUS LES PERSONNAGES

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Gauche, Cercle, Cercle, Droite, Gauche Cercle.

CHOISIR SON NIVEAU

Sauvegardez une partie, revenez à l'écran principal. Sélectionnez l'option

« Resume Game », mettez en surbrillance votre dernière sauvegarde effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite Bas.

FAIRE LE PLEIN DE MUNITIONS

Pendant le jeu, enclenchez la pause effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Droite, Cercle, Cercle, Cercle, Droite Gauche.



Vous ne serez plus jamais à court de munitions.

DEVENIR INVINCIBLE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, effectuez les manipulations suivantes : Carré, Cercle, Gauche, Droite, Cercle Carré.

OBTENIR TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, enclenchez la pause, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Cercle, Droite, Carré, Droite et Gauche.



Faites votre choix, il y en aura pour tout le monde.

OBTENIR LE MODE

« STEALTH MUTATOR »
À l'écran principal, faites : Carré, Carré, Cercle, Cercle, Carré, Carré, Cercle et Cercle. Enfin, rendez-vous à l'écran de sélection des modes Multijoueurs activez cette nouvelle option.

OBTENIR LE MODE

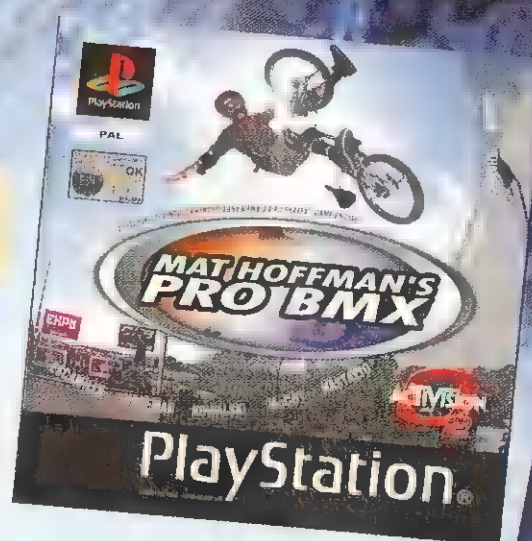
« BIG HEAD »
À l'écran principal, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Cercle, Cercle Cercle. Allez ensuite dans le menu de sélection des modes Multijoueurs. Mettez en surbrillance l'option Mutators et pressez Croix. Activez avec le bouton Croix l'option « Head » qui vient d'apparaître.

STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...
En vedette ce mois ci...



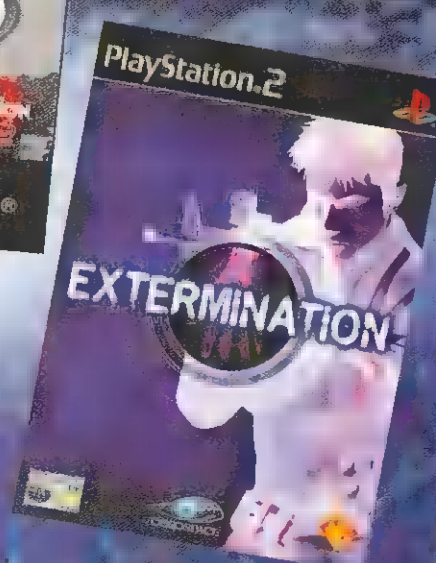
**Console
GAMEBOY ADVANCE**
DISPONIBLE LE 22 JUIN 2001
Réservez-la
dès maintenant !



PlayStation 2



PlayStation 2



04 STRATAGAMES MANOSQUE
Tél. 04 92 87 84 20
05 STRATAGAMES BRIANCON
Tél. 04 92 20 39 43
06 STRATAGAMES CAGNES / MER
Tél. 04 93 22 55 21
06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 92 92 73
06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 71 55 71
06 STRATAGAMES GRASSE
Tél. 04 93 40 88 16

13 STRATAGAMES MARSEILLE 5 AVENUES
Tél. 04 91 34 45 00
13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE
Tél. 04 91 78 96 75
13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 62
13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES
Tél. 04 91 40 32 43
13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE
Tél. 04 91 85 22 22
13 STRATAGAMES PORT DE BOUC
Tél. 04 42 06 30 92
13 STRATAGAMES GARDANNE
Tél. 04 42 65 82 85

13 STRATAGAMES CHATEAURENARD
Tél. 04 90 90 02 18
13 STRATAGAMES
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 33
13 STRATAGAMES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 55
13 STRATAGAMES LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02 88
30 STRATAGAMES BAGNOLS
Tél. 04 66 39 15 70
30 STRATAGAMES LES ANGLÉS
Tél. 04 32 70 00 11

34 STRATAGAMES LUNEL
Tél. 04 67 91 00 15
42 STRATAGAMES FEURS
Tél. 04 77 26 54 38
42 STRATAGAMES ROANNE
Tél. 04 77 70 03 48
83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR
Tél. 04 94 01 75 50
83 STRATAGAMES STE MAXIME
Tél. 04 94 43 95 98
83 STRATAGAMES SIX FOURS
Tél. 04 94 88 63 62

83 STRATAGAMES SOLLIES PONT
Tél. 04 98 01 00 13
83 STRATAGAMES HYERES CENTRE
Tél. 04 94 35 83 48
83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR
Tél. 04 94 38 81 16
83 STRATAGAMES ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23
84 STRATAGAMES PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04
84 STRATAGAMES CAVAILLON
Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES



SCOOBY-DOO

Scooby-Doo, Samy et tous leurs amis se retrouvent sur N64. Les fans de la série animée auront moins de peine à finir ce jeu que les autres. En effet, les enquêtes s'inspirent de celles diffusées à la télévision. Ces manipulations vous simplifieront grandement la vie. Malfaiteurs, planquez-vous ! Le chien peureux arrive et il est désormais invincible.

POUR AVOIR DU COURAGE (ÉNERGIE) INFINI

Pendant le jeu, lorsque vous contrôlez Samy, maintenez L enfoncé ■ effectuez les manipulations suivantes : C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Bas, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut ■ Bas. Samy va lancer un « Wow » qui confirmera ■ réussite ■ la manip'.



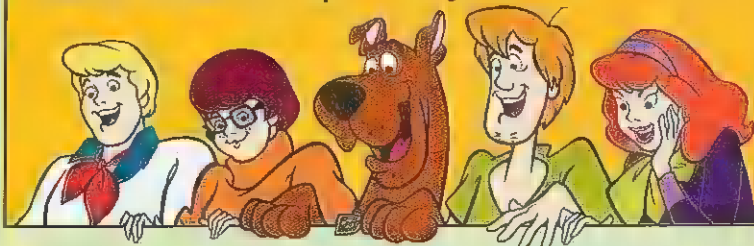
Le passage par les cuisines n'est plus obligatoire.

PASSER SON NIVEAU

Pendant le jeu, lorsque vous contrôlez Samy, maintenez L enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche ■ Droite. Samy ■ lancer un « Wow » qui confirmera ■ réussite ■ votre manip'.



Un niveau vous semble trop difficile ? Plus maintenant...



KAO LE KANGOUROU



Kao le kangourou est un bon petit jeu de plates-formes, comme on n'en voit que très rarement ces derniers temps. Comme la difficulté en est assez élevée, voici quelques manipulations bienvenues.

CHOISIR SON NIVEAU

Pendant le jeu, faites pause de manière à atterrir sur la carte, ■ effectuez les manipulations suivantes : maintenez ■ touches L et ■ enfoncées, et faites Haut, Bas, Droite, Haut, X.

VIES INFINIES

Pendant ■ jeu, faites pause de manière à atterrir sur la carte, ■ effectuez les manipulations suivantes : maintenez les touches L ■ R enfoncées, et faites Bas, Gauche, B, Gauche, B, B.



C'est à cet endroit qu'il faut entrer les codes.



POKÉMON JAUNE



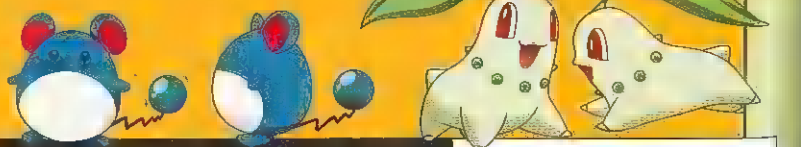
Depuis le temps qu'on vous en parle, il était temps que l'on vous communique le code Action Replay pour obtenir ce fameux Mew. Attention cependant, d'après Nintendo, le Pokémon 151 que vous allez obtenir n'est pas un officiel vu que vous n'aurez pas de certificat d'authenticité.

POUR OBTENIR MEW

Entrez le code suivant dans votre Action Replay : 0115D7CF
Note : tous les Pokémon que vous rencontrerez seront des Mew.

POUR OBTENIR MISSIN MEW

Entrez le code suivant dans votre Action Replay : 0134D7CF
Note : tous les Pokémon que vous rencontrerez seront des Missin Mew.



Mise à jour permanente !



REFLECTIONS

Driver 2® © 2000 Infogrames are registered trademarks of

☐ OUI,

Je recevrai

Nom : ...

Adresse : ...

Code postal : ...

Date de naissance : ...

☐ Je joins

☐ Je préfère

Date d'expiration : ...

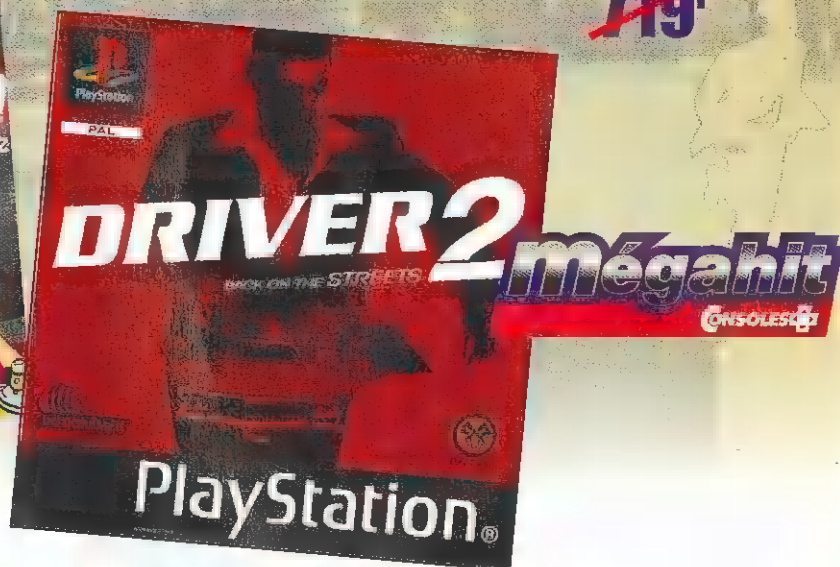
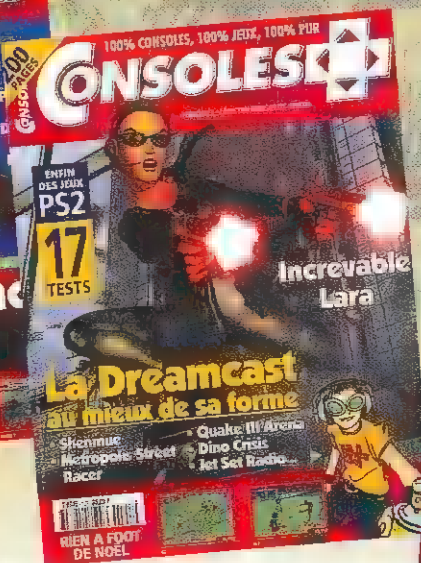
Vous pouvez

France Métropolitaine

Conformément à l'article 6 de votre demande d'abonnement

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : **420^F**
le jeu Driver 2 : **299^F**
~~719^F~~

Pour vous : **519^F** seulement **Economisez 200^F !**



Driver 2 © 2000 Infogrames. ■ Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519^F** au lieu de **719^F** soit **200^F** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :

Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

D113

Interview Ominfo

Valérie Debref est la principale responsable d'une société qui propose, par l'intermédiaire d'un site Internet, des accessoires de grande qualité. Voici quelques éclaircissements sur sa société Ominfo.

Consoles+ : Présentez-vous pour les lecteurs de Consoles+ ?

Valérie Debref: Je suis Valérie Debref, gérante de la société Ominfo. Je suis une mère de famille de 31 ans qui, un jour, ■ décidé de se lancer dans l'aventure du net.

Consoles+ : Présentez-nous votre société Ominfo?

Valérie Debref : Notre société est née il y a un an et basée à Chaumont. Ominfo ne dispose d'aucun moyen en « dur » ; nous ne travaillons qu'avec des stocks. Notre jeune société s'occupe de l-commerce. Nous avons un site Internet spécialisé dans la vente d'accessoires, liés aux jeux vidéo, le www.Ominfo.com. Nous avons commencé avec une quinzaine de produits et quelques grossistes. Par la suite, compte tenu de la réussite grandissante, nos grossistes se sont étendus au niveau européen, et maintenant, même quelques grossistes asiatiques participent à notre affaire.

Consoles+ : Possédez-vous des produits phares?

Valérie Debref : D'une manière générale, nous sommes particulièrement réactifs sur l'ensemble des produits à la mode, ceux qui sont les plus demandés sur le marché. Grâce à la VPC, nous proposons beaucoup plus de produits que peut en offrir la petite boutique de quartier.

Consoles+ : Possédez-vous un savoir-faire particulier qui vous

différencie ■ ■ concurrence?
Valérie Debref: Notre principale différence avec la concurrence tient dans la

grande variété de nos produits proposés. Beaucoup d'entre eux sont exclusifs à Ominfo. À titre d'exemple, nous vendons une carte-mémoire de 4 Mo pour Dreamcast au prix de 99 francs, alors qu'elle coûte généralement entre 150 et 200 francs. Ce sont des produits standard que nous trouvons à des prix très compétitifs. Les gens aiment également venir sur notre site grâce aux concours que nous organisons régulièrement. Chaque mois, il est possible de gagner une PSone. Notre concours anniversaire, qui se termine le 31 mai, nous a permis de faire gagner une PlayStation 2, deux Dreamcast, trois PSone et plus de 10 000 francs de lots. De plus, notre site est grandement sécurisé dans le domaine du paiement, ce qui explique également notre succès.

Consoles+ : Quels sont les accessoires du moment les plus demandés ?

Valérie Debref: La tendance reste autour de la PlayStation et de la PSone. La Dreamcast a tendance à remonter un peu. Peu d'accessoires pour la PS2 sont demandés.

Consoles+ : Quelle est votre position par rapport à l'import ?

Valérie Debref: Nous sommes déjà distributeurs, mais nous allons très prochainement devenir importateurs de certains produits spécifiques en provenance d'Asie du sud-est.

Consoles+ : Voyez-vous un grand gagnant dans la course des consoles nouvelle génération ?
Valérie Debref : Je pense que

la Xbox a malheur, compatible plates-formes change de vente de sera le g que, pou que le m qualité-p de Sega. console attrayant une cons un lecteur

Consoles et accessoires
Xbox peut-il faire la différence ?
Valérie D.
un problème
Microsoft
Microsoft
monopole
Xbox sera
exclusivité
console à
autres ma
question.

Consoles+ Nintendo
nouvelle **Valérie D**
clients ne
que très p
Nintendo.
quelques
compatib
Control P
connecter
Nintendo
pose bea
sur la Gar
cette cons
peu chère
oublier qu
forme est
de 6 à 15

Consoles+ directions

NEW!

EVANGELION
Série d'animation en coffret :
K7 / 26 épis. (V.F.)
Durée 11h env. (Ref. 589)

NEW!

KEN LE SURVIVANT
Série intégrale remastorisée
8 K7 / 28 épis. (V.F.)
Durée 9h30 env. (Ref. 444)

NEW!

KEN 2
Le premier coffret KEN 2 !
7 K7 / 21 epis. (V.O. S.T. française)
Durée 9h env. (Ref. 009)

OLIVE ET TOM
La série télé I
8 K7 / 32 épis. (V.F.)
Durée 11h30 env. (Ref. 1482)

NEW!

PATHE
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE ASARD
Le coffret tout attendu !
8 K7 / 35 épis. (V.F.)
Durée 12h env. (Ref. 782)

NEW!

PATHE
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE POSEIDON
Série remastorisée
Coffret 1^{er} Part. 4 K7 / 8 epis. (V.F.) (Ref. 782)
Coffret 2^{ème} Part. 4 K7 / 7 epis. (V.F.) (Ref. 783)

NEW!

PATHE
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE LES FILMS
Série remastorisée
4 K7 / 4 films (V.F.)
Durée 3h20 env. (Ref. 5451)

NEW!

PATHE
DRAGON BALL Z
La série télé I
9 K7 / 32 épis. (V.F.)
Durée 10h30 env. (Ref. 685)

NEW!

PATHE
DRAGON BALL
La série télé II
6 K7 / 15 epis. (V.F.)
Durée 9h env. (Ref. 1366)

NEW!

PATHE
NICKY LARSON
La série télé I
2^{ème} Part. 8 K7 / 32 epis. (V.F.)
Durée 11h env. (Ref. 1312)

NEW!

PATHE
SAILOR MOON
La série télé IV
1^{ère} Part. 8 K7 / 32 epis. (V.F.)
Durée 11h env. (Ref. 2842)

NEW!

PATHE
PRINCESS SARAH
La fin de la série
2^{ème} Part. 4 K7 / 16 epis. (V.F.)
Durée 6h env. (Ref. 2112)

NEW!

PATHE
DRAGON BALL
La série télé I
8 K7 / 32 epis. (V.F.)
Durée 11h env. (Ref. 2019)

NEW!

PATHE
DRAGON BALL Z
La série télé I
8 K7 / 32 epis. (V.F.)
Durée 10h30 env. (Ref. 3029)

NEW!

PATHE
OLIVE ET TOM
La série télé I
8 K7 / 32 epis. (V.F.)
Durée 11h30 env. (Ref. 1439)

NEW!

PATHE
CITY HUNTER
Doubler my Sweetheart
Le film (V.F.)
Durée 90 mn env.

NEW!

PATHE
CITY HUNTER
Gay City Wars
Le film (V.F.)
Durée 90 mn env.

NEW!

PATHE
SAIRA
Le film (V.F.)
Durée 120 mn env.

NEW!

PATHE
GHOST IN THE SHELL
Le film (V.F.)
Durée 90 mn env.

NEW!

PATHE
NINJA SCROLL
Le film (V.F.)
Vol. - 16 ans
Durée 94 mn

NEW!

PATHE
PATLABOR
Vol. 1 & 2 (V.F.)
Durée 100 mn env./vol

NEW!

PATHE
LE CHATEAU DE CAGLIOSTRO
Le film (V.F.)
Durée 101 mn

NEW!

PATHE
DOMINION
2 Vol. (V.F.)
Durée 70 mn env./vol

NEW!

PATHE
I YU YU HAKUSHO
2 Vol. (V.F.) 5 epis/vol.
Durée 140 mn env./vol

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 1 à 3 (V.F.)
130 mn / DVD env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 1 à 3 (V.F.)
180 mn / DVD env.

NEW!

PATHE
SAN KU KAI
Vol. 1 à 5 (V.F.)
110 mn / DVD env.

NEW!

PATHE
THE COCKPIT
Le film (V.F.)
Durée 75 mn env.

NEW!

PATHE
CONSUMING PASSIONS
Le film (V.F.)
Durée 90 mn env.

NEW!

PATHE
SPRING RIDERS
Vol. 1 (V.F.) 4 epis/DVD
Durée 88 mn env./DVD

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 1 à 3 (V.F.)
110 mn env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 2 à 3 (V.F.)
110 mn env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 3 à 4 (V.F.)
110 mn env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Le film (V.F.)
Durée 100 mn env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Le film (V.F.)
Durée 98 mn env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 1 (V.F.) 3 epis/DVD
Durée 85 mn env.

NEW!

PATHE
THE LAST OF THE MOON
Vol. 1 et 2 (V.F.) 2 epis/DVD
Durée 78 mn env./DVD

INTERDITS AUX MOINS DE 18 ANS

SHIN ANGEL
Film érotique (vol. 1) (V.F.)
Durée 88 min env.

SHIN ANGEL
Film érotique (vol. 2) (V.F.)
Durée 120 mn

IMMA YOJO
Film érotique (V.F.)
Durée 60 mn

IMMA YOJO
Film érotique (V.F.)
Durée 135 min env.

DOMINATION NARTÉ
Film érotique (V.F.)
Durée 60 mn

MIMERVA
Film érotique (V.F.)
Durée 130 mn env.

BON DE COMMANDE (remplir en majuscules SVP) à retourner ou à recopier sur papier libre à GAME PARTNER. 94 avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom..... Code postal.....

Prénom..... Ville.....

Adresse..... Tél.....

Signature.....

REF.	TITRE DU FILM	PRIX
	Frais de port (1 à 4 K7: 35F / + de 4 K7: 50F)	
	Total à payer + port	

MODE DE PAIEMENT ☐ CB ☐ CHÈQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE AURORE ☐

Expire le :

CB n° C+

Toutes nos expéditions s'effectuent sous 24/48H (dans la limite des stocks disponibles)

Tarif Livraison + Belgique + Suisse : 06 F de frais de port forfaitaire

Contre remboursement (N° Tel. Obligatoire (+41F frais Sup)) France uniquement

Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs



OMINFO

la Xbox risque de faire un malheur, grâce à sa compatibilité avec d'autres plates-formes. Si Sony ne change pas sa politique de vente de consoles, Microsoft sera le grand gagnant; bien que, pour ma part, je pense que le meilleur rapport qualité-prix reste la Dreamcast de Sega. Les softs de cette console sont vraiment attrayants. C'est avant tout une console de jeu et non pas un lecteur de DVD au rabais.

Consoles+ : Du point de vue des accessoires, pensez-vous que la Xbox peut faire également la différence?

Valérie Debref : Cela va être un problème de monopole Microsoft. À l'image de Sony, Microsoft a une tendance au monopole. Les accessoires Xbox seront-ils des exclusivités Microsoft ou la console acceptera-t-elle les autres marques, c'est toute la question.

Consoles+ : Ne sentez-vous pas Nintendo réactif sur le créneau nouvelle génération?

Valérie Debref : Non, les clients ne nous demandent que très peu d'accessoires Nintendo. Nous possédons quelques produits compatibles comme le Total Control Plus qui permet de connecter les manettes Nintendo sur PC. On nous pose beaucoup de questions sur la Game Boy Advance: cette console risque d'être un peu chère et il ne faut pas oublier que ce type de plate-forme est réservé aux enfants de 6 à 15 ans.

Consoles+ : Dans quelles directions s'orientent les

innovations technologiques en matière d'accessoires?

Valérie Debref : Les casques virtuels ne sont pas encore d'actualité, mais en ce qui concerne le présent, les écrans DST pour PSone de BigBen sont de bonne qualité. Les écrans 5 pouces avec adaptateur pour allume-cigares sont très attractifs. Je crois que dans un avenir proche, BigBen proposera des casques virtuels compétitifs.

Consoles+ : Voyez-vous une innovation majeure arriver prochainement dans le domaine des accessoires?

Valérie Debref : Pas vraiment, mais il existe beaucoup de nouvelles applications. Nous proposerons bientôt un lecteur de cartes-mémoire indépendant de la console, bien utile pour se repérer dans ses sauvegardes.

Consoles+ : Quelles sont les perspectives, à court et à long termes, de la société OmInfo?

Valérie Debref : La société va dans le sens du vent, dans le sens de la demande. Nous recevons 150 à 200 mails par jour qui nous informent des principales demandes du moment. De cette manière, il est possible de s'orienter pour les satisfaire plus facilement. Nous souhaitons être toujours à l'écoute du client, nous mettre à sa place et anticiper sa demande. En ce qui concerne une stratégie commerciale particulière, il est difficile de savoir comment va s'orienter le marché: nous agissons en suivant ses fluctuations, nous essayons de trouver le meilleur rapport qualité-prix possible pour notre clientèle.

free shop

www.ABSOLUTE.fr

Tel: 04 91 13 61 91

120 Rue de Rome
13006 Marseille

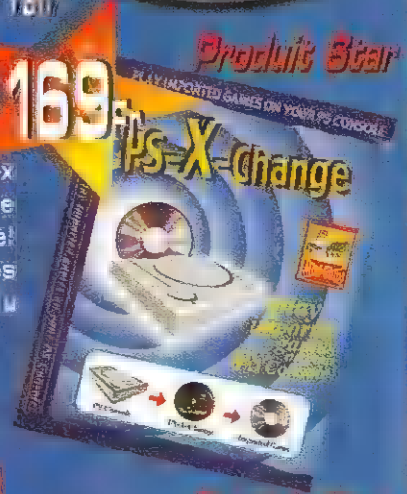


➔ **DEZONAGE PS2 : 169**

➔ **Nouveau**

PS X CHANGE

Passez tous vos jeux SANS puce, SANS perdre la garantie de la console! Fonctionne avec toutes les Playstation y compris la nouvelle Ps One!



➔ **Nouveau**

PlayStation 2

Neo3

Tel

49

DEZONAGE!!

Puce Ps2

99

Game Enhancer (Ps Hacker)

Passez tous vos jeux et trichez grâce aux codes Action Replay sur votre Playstation du modèle Soph 1002 au modèle Soph 7502

Kit Ps One

Puce, Cable, 2 jeux
Ou Kit classic pour les autres modèles de Playstation

69

➔ **Modification consoles sur place et à distance. Réparation consoles sur place et à distance.**

Tel

VGA-BOX Dream

Votre Dream sur écran PC
Compatible avec les émulateurs

169

Smart Joydapter

Vos Manettes et joysticks Play sur votre PC (Port USB)

149

DC-Connection

Joystick PC manettes et joysticks Play ou Saturn sur Dream

169

➔ **Extrait du catalogue consultable sur notre site ou disponible sur papier en échange d'un timbre.**

P	Alimentation remplacement	169	D	Cable RGB Audio	39
L	Action replay2 PS2 v1.3	39	D	Cable Ballgame Pad	39
L	Cable RGB Audio	39	D	Cable SVIDEO Audio	39
L	Cable RGB Audio PS2	39	D	Memory Card 2Mb/4Mb	39
L	Cable SVIDEO PS2	39	D	Memory Card Nexus 4Mb	39
L	Memory PS2 Officielle	289	D	Puce Import Jap/Pal/Us	49
L	Quadrupleur PS2	289	D	Shockpad (Pad & vibreur)	139
			D	Vibreux Dreamcast	39

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille

Nom, Prénom _____ Téléphone _____

Adresse _____

Code Postal, Ville _____

+ 30Fr frais de port
Option contre remboursement
+40Fr (à partir de 150Fr d'achats)

free shop

POWER GAMES

- REPRISE DE VOS JEUX CASH
- IMPORTS JAPON-USA
- SYSTEME D'ECHANGE
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- REPARATIONS-MODIFICATIONS
- JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

31 rue Reuilly - 75012 PARIS
 191 01 43 79 12 22
 Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
 DU LUNDI AU SAMEDI
 DE 10H A 19H

NOUVEAU

PSone™
790F

PlayStation 2

DVD VIDEO

QUANTITES LIMITEES.

2990F



FORMULA ONE 2001



EXTERMINATION



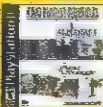
SUMMONER



TOKYO HIGHWAY 2



DEVIL MAY CRY



FINAL FANTASY CHRONICLES



ARC THE LAD COLLECTED



ALONE IN THE DARK



MAT HOFFMAN



FORMULA 1 2001

DISPO LE 22 JUIN



GAMEBOY ADVANCE



F-ZERO ADVANCE



RAYMAN ADVANCE



CASTLEVANIA ADVANCE



MARIO ADVANCE

CONSOLE

990F



MEMORY 4 MDC



ADAPTEUR JOY PSX DC



YGA BOX DC



HALF LIFE



ALONE IN THE DARK



THE MUMMY



ROGUE SPEAR



PSO 2



SOLDIER OF FORTUNE



OUTRIGGER



SONIC 2



CRAZY TAXI 2



CONFIDENTIAL MISSION

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPL.)			

NOM : PRENUM :
 ADRESSE : CP : VILLE :
 Je joins impérativement mon règlement de F par :
 CHÉQUE BANCAIRE CHÉQUE LÉGITIME CHÈQUE BLEU N°
 PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
 10F POUR ARTICLE SUPPL.

Accessoires

Screen Station 13 cm

PSone

L folie des écrans PSone continue. Après nous avoir présenté un 4 pouces, voici que Bigben nous sort le Screen Station version 5 pouces (environ 13 cm). L'écran à technologie LCD nous offre toujours deux molettes de réglage. L'ensemble se branche simplement au dos de la PSone, entre l'alimentation de la console et la prise secteur. Il peut aussi se fixer solidement à la console grâce à deux petites vis. Cependant, l'écran présente un léger défaut : il affiche constamment des rais de lumière horizontaux qui viennent parasiter l'image. Par exemple, quand le logo PlayStation s'affiche, une bande blanche s'étire sur toute la largeur de l'écran au niveau du logo.

Heureusement, ce détail se fait oublier lors des séquences de jeu. Enfin, cela n'empêche pas cet écran de présenter le meilleur rapport qualité-prix du marché. Même si nous lui préférons en qualité, l'écran 5 pouces de Thrustmaster (l'XL Screenmate, qui coûte 1 300 F), le Screen Station reste une alternative de choix, en raison de son prix attractif.

Par Bigben, environ 990 F.

NOTE
 ★★★



Energymate

PSone

Pour rendre la PSone complètement autonome (et donc pouvoir jouer dans le TGV ou dans un camping au fin fond de la Lozère), il lui fallait une batterie rechargeable. Thrustmaster l'a bien compris, et propose enfin l'Energymate. D'une autonomie de 2 heures environ, l'Energymate exploite la technologie Ni-MH. Cette technologie est la meilleure du moment, et elle est utilisée notamment pour les téléphones portables. Le Ni-MH permet de stocker autant d'énergie que les

autres technologies, mais dans une carcasse moitié moins imposante. De plus, elle n'est pas sujette au phénomène de mémoire de charge (vous pouvez la recharger à volonté, sans vous soucier de la vider avant pour ne pas abîmer la batterie). Bref, si vous ne pouvez vraiment pas vous passer de la PlayStation, ruez-vous sur l'Energymate. Mais à force, tout l'équipement de la PSone va vous revenir cher...

Par Thrustmaster, environ 370 F.



NOTE
 ★★★★★

Ae

L plus pop... mois-ci... 2.1 haut... donc de... d'un cai... amplific... peut se... maximu... possible... lecteur r... télévisio... les cons... l'intermé... casque)... d'une ex... surtout a... minuscule... pèsent le... de basse... actif. Au... une mo... volume o... trouve q... positions

Gar

1001 pates... Air Combat... Colin Mc R... Colin Mc R... Command a... Cool Board... Crash Band... Crash Band... Croc... Die Hard Tr... Fifa : en rou... Final Fantas... Formula On... G-Police... Gran Turism... Gran Turism... Grand Theft... Heart of Dar... Hercules... International... Jurassic Par... Medieval... Metal Gear... Mickey's W... Micromachi...

Pla

1080° Snow... Banjo Kazoo... Bomberman... Diddy Kong... F1 World Gra... GoldenEye

Aego 2

Toutes plates-formes

Les systèmes de son multimédia sophistiqués deviennent de plus en plus populaires. Voici ce mois-ci l'Aego 2, un ensemble 2.1 haut de gamme, composé donc de deux satellites et d'un caisson de basses (avec amplificateur intégré). Le tout peut se brancher sur un maximum de sources possibles : chaîne hi-fi, lecteur mp3, ordinateur, télévision (et donc à toutes les consoles par l'intermédiaire de la prise casque). Le son rendu est d'une excellente qualité, surtout au vu de la taille minuscule des satellites (qui pèsent leur poids). Le caisson de basses n'est pas tout à fait actif. Au lieu de comporter une molette de réglage du volume des basses, on ne trouve qu'un sélecteur à trois positions (minimale, normale



et maximale). Le son délivré n'agresse pas les oreilles, même à fort volume, offrant donc une écoute très agréable. Nous avons été convaincus, mais l'ensemble reste tout de même cher pour un système comprenant seulement deux satellites. Disponible en blanc et en noir.

Par Acoustic Energy, environ 3 000 F.

NOTE
★★★★

Gamme Platinum

PlayStation

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Colin Mc Rae Rally 2
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa : en route pour la Coupe du Monde
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Gran Turismo 2
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medieval
Metal Gear Solid
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3

Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil III
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Silent Hill
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX plus alpha
Tarzan
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider II
Tomb Raider III
V-Rally
Wipeout 2097

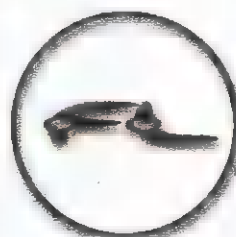
Player's choice

Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooie
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye

Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

free shop



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

BP 30

91390 Morsang sur Orge



DREAMCAST :

Câble de liaison
NeoGeo POCKET-DreamCast 299 frs
DC Gun 299 frs
Cartes Mémoires
1mo/2mo/4mo 99/149/199 frs
Nexus 2mo/4mo/16mo
avec câble I 199/249/349 frs
Modem 56K avec navigateur 349 frs
Gochettes de remplacement 49 frs
Carte mémoire vibrante 4Mo 249 frs
DC Pistol 249 frs
Coque console translucide 179 frs
Coque VMS translucide 99 frs
Câble S-Video 79 frs
Rallonge manette 39 frs
Gun sans fil 349 frs

PLAYSTATION / PS One / PS2

Câble RGB PS1/PS2 39 frs
Hacker / Puce + câble RGB 79 frs
Falcon Light Gun + pointeur laser ! 299 frs
Adaptateur Allume-Cigare PS One 149 frs
Memory Card 120 Blocks PS1 149 frs
Link Cable PS1 39 frs
Rallonge manette 39 frs
Manette PS2 Turbo+Ralentir 149 frs
Télécommande PS2 129 frs
Guitare PSX 249 frs
Bloc Alim PS1 Auto-Voltage 129 frs
Bloc Alim PS2 Auto-Voltage 329 frs

GAME BOY / NEO POCKET :

GB X Changer + cartouche vierge 899 frs
GB Batterie rechargeable 99 frs
Câble GB Multi link 59 frs
GB Radio 99 frs
Câble link NeoGeo pocket 249 frs
Ecran de recharge NGPC 59 frs

GAME BOY ADVANCE III

+ 2 jeux N.C.



REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS !!!



Livraison sous 24h/48h

Pour toutes questions, n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Passez commande par CB - téléphone - chèques / mandats par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom Téléphone

Adresse

Code Postal, Ville

Tel : 01.60.16.42.32

Fax : 01.60.16.19.77

Ouvert du Lundi au Samedi de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

Article

+30Fr de frais de port
Option contre remboursement +40Fr

free shop

LA CONSOLE MAGIQUE

SUPPORTS

NEC	SUPER FAMICOM	NEOGEO CACT
PS ONE	GAMEBOY COLOR	NEOGEO CD
PS 2	SATURN	NEOGEO POCKET
FAMICOM	DREAMCAST	WONDERSWAN

NEWS

EITHEA JAP (PS ONE)
SHADOW HEARTS JAP (PS2)
PHANTASY STAR ONLINE 2 (DREAM)
SAKURA WARS 3 JAP (DREAM)
SONIC 2 (DREAM)

Importation arrivages du Japon tous supports...

LA CONSOLE MAGIQUE

69, RUE COLBERT
37000 TOURS

TEL. 02 47 05 35 77 FAX. 02 47 05 34 46
E-MAIL : la-console-magique@libertysurf.fr

FANTASY GAME

PUCES POUR CONSOLES



58F



128F

LIVRAISON RAPIDE
SOUS 48H
STABILITE 100%
MONTAGE DE QUALITE
ASSISTANCE
TECHNIQUE ET
HUMAIN
DEPUIS 1995
A TOURS
ET EN FRANCE

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO ET DVD.
TOUT GRAND CHOIX DE JEUX OCCAS.

SALLE DE JEUX EN RESEAU LOCAL
14 POSTES DE COMBATS VIRTUELS

FANTASY GAME

52 RUE DE L'UNIVERSITE 69007 LYON

TÉL 04 72 71 34 44

PARTICULIERS, PROFESIONNELS DE JEUX VIDEO

Vendez

VOS JEUX, CONSOLES ET ACCESSOIRES :

Playstation

Dreamcast

Nintendo 64

Gameboy

Playstation 2

PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédiat

COMPACTS BOUTIQUE

11-13 avenue d'Alsace 75011 PARIS
C 01 44 06 76 15
Métro - Talbot
ouvert tous les Jours de 11h à 21h
sans interruption du lundi au samedi

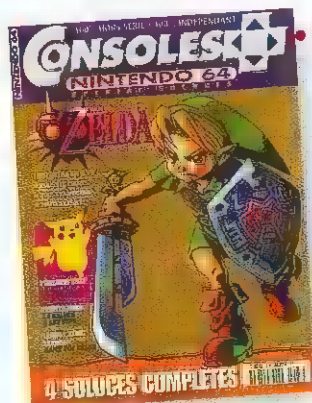
HS13 / 45
HS12 / 45
C+ Soluc
C+ Soluc
C+ n° 11

Ci-joint mon règlement
à l'ordre de Compacts Boutique
☐ Carte bancaire
Date d'expiration

JE R

NUMÉRO 110

+ SON SUPPLÉMENT 36 PAGES FINAL FANTASY IX !



HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON



CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 01 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ n° 110 / 451110	50 F	x	
Total			

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____

Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature :

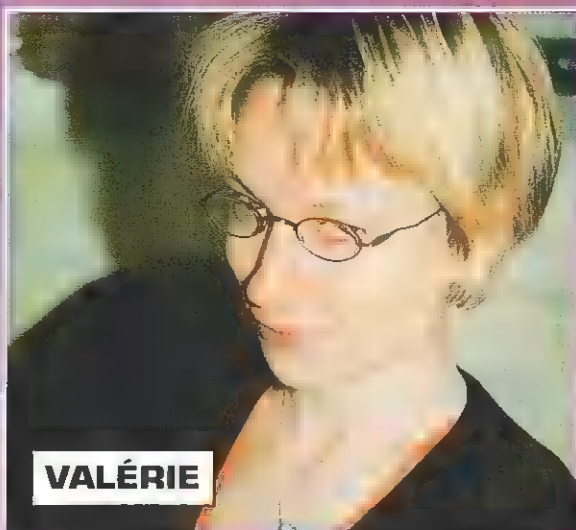
Vous êtes des millions, chaque soir, à regarder sur M6 l'émission Loft Story: savoir si Steevy va enfin embrasser la peluche de Loana, ou si Fabrice pourra enfin pisser dans la piscine. Ce que vous ignorez, c'est qu'à la rédaction de Consoles+, il se passe la même chose depuis près de 10 ans maintenant... loin des caméras, mais pas des appareils photos. Présentation des candidats.

Soft Story



GIA

« J'ai toujours été une jeune fille très timide, très réservée, mais j'ai toujours eu une grande envie de connaître les autres, de leur parler, de leur raconter mes histoires. C'est pour ça que j'ai décidé de participer à Loft Story. J'ai besoin de rencontrer des gens, de leur parler, de leur raconter mes histoires. C'est pour ça que j'ai décidé de participer à Loft Story. J'ai besoin de rencontrer des gens, de leur parler, de leur raconter mes histoires. »



VALÉRIE

Bien qu'étant la seule blonde (quoique fausse) de l'équipe, Valérie est tout de même appréciée. Comme quoi, ce qu'on raconte sur les blondes, eh bien c'est parfois n'importe quoi ! Son truc à elle, pour plaire aux garçons et pour que le public vote pour elle, c'est de cuisiner des brownies toute la journée. Tout le monde n'aime pas les brownies, mais au moins, quand elle est aux fourneaux, elle n'embête personne.



VIRGINIE

« J'ai toujours été une jeune fille très timide, très réservée, mais j'ai toujours eu une grande envie de connaître les autres, de leur parler, de leur raconter mes histoires. C'est pour ça que j'ai décidé de participer à Loft Story. J'ai besoin de rencontrer des gens, de leur parler, de leur raconter mes histoires. »



SABRINA

Sabrina est brune et va encore à l'école. Cette grande fan de Placebo et de U2 pilote son Aston Martin (virtuelle) comme une déesse. Elle est un peu ce que le Canard WC est à la cuvette des toilettes : elle apporte un brin de fraîcheur dans le loft tout en le débarrassant de ses vilaines bactéries. Beaucoup s'y sont cassé les dents...



SW

« J'ai toujours été une jeune fille très timide, très réservée, mais j'ai toujours eu une grande envie de connaître les autres, de leur parler, de leur raconter mes histoires. C'est pour ça que j'ai décidé de participer à Loft Story. J'ai besoin de rencontrer des gens, de leur parler, de leur raconter mes histoires. »



TOX

L'arrivée c'est fort, celle de Chantal (virtuelle) comme une déesse. Elle est un peu ce que le Canard WC est à la cuvette des toilettes : elle apporte un brin de fraîcheur dans le loft tout en le débarrassant de ses vilaines bactéries. Beaucoup s'y sont cassé les dents...



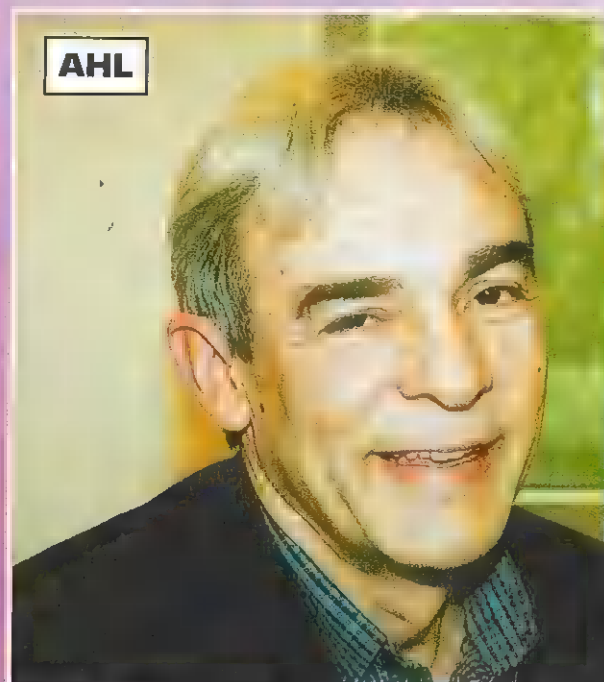
SWITCH

Switch est le gérant de la bande, avec les rôles de porteur de paroles, mais aussi de médiateur entre les membres de la bande. Il est dans le loft depuis 1997. Sa passion : les Twix. Le loft, c'est le distributeur depuis lequel l'ami, ami et le Dada. Son but : créer une piste de surf au troisième étage avec des vélos. Il a déjà reculé 17 fois. Il est le membre plus que le reste. Envoyez vos dons au loft.



NIICO

Niico est le gérant de la bande, avec les rôles de porteur de paroles, mais aussi de médiateur entre les membres de la bande. Il est dans le loft depuis 1997. Sa passion : les Twix. Le loft, c'est le distributeur depuis lequel l'ami, ami et le Dada. Son but : créer une piste de surf au troisième étage avec des vélos. Il a déjà reculé 17 fois. Il est le membre plus que le reste. Envoyez vos dons au loft.



AHL

AHL est le gérant de la bande, avec les rôles de porteur de paroles, mais aussi de médiateur entre les membres de la bande. Il est dans le loft depuis 1997. Sa passion : les Twix. Le loft, c'est le distributeur depuis lequel l'ami, ami et le Dada. Son but : créer une piste de surf au troisième étage avec des vélos. Il a déjà reculé 17 fois. Il est le membre plus que le reste. Envoyez vos dons au loft.



TOXIC

L'arrivée de Toxic dans le loft, et c'est fort étrange, a coïncidé avec celle de la musique des années 70 : Chantal Goya and the Coconuts, AC di Forban, Métal 2Be3, Iron Fabian, Meat Adamo et Guns & Dave, pour ne citer que les moins pénibles. Il est le seul à apprécier ce genre musical, mais comme il gratine comme un Dieu les cannellonis, tout le monde l'aime bien.



ZANO

Bien qu'étant l'un des derniers arrivés au loft, Zano a tenu à avoir tout le premier étage pour lui tout seul. Il y a en effet installé un circuit de kart et une écurie de F1. Nuit et jour, il ruffe et trajecte comme un malade, sans aucun respect pour ses voisins. Mais le pire, c'est que chaque semaine, trois semi-remorques viennent faire le plein de carburant au distributeur de Twix du premier reconverti en stand de ravitaillement. C'est un peu bruyant, ça sent pas très bon, mais comme les dortoirs sont au cinquième, c'est pas trop gênant.



KAEL

Kael est le locataire le plus étrange de la colonie. Deux jours seulement après être arrivé au loft, il avait aménagé l'infirmerie en boîte de nuit, façon Ibiza. Il essaye d'imposer les mêmes tenues à tout le monde : chemises roses, bermudas gris, baskets blanches, caleçon léopard, soutien-gorge à pois et gourmettes plaquées or. Il n'a convaincu personne...

Le mois prochain, découvrez en exclusivité
■ **vie de nos locataires : Switch va-t-il quitter le distributeur de Twix pour celui de Balistos ?**
■ **Virginie va-t-elle enfin comprendre le fonctionnement du lavabo ?**
■ **Kael va-t-il parvenir à dormir dans l'infirmerie sans se faire gauler par le room-manager du loft ?**
Affaire à suivre...



COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43, rue du Colone



le vainqueur

Frédéric Gruau

Le vainqueur de ce beau mois de juin s'appelle Frédéric Gruau. ■ petit gars de 16 ans et toutes ses dents (c'est lui qui ■ dit, pas moi) m'a envoyé un magnifique dessin fait à l'aquarelle. Même s'il manque du texte pour faire « vraie » couv de Consoles+, j'ai estimé que l'effort fourni était conséquent. Pour la peine, le petit Fred gagne un abonnement gratos à Consoles+.



Vous l'aurez certainement remarqué si comme moi vous écoutez souvent la radio, on n'a pas grand-chose d'intéressant ■ se mettre dans les oreilles. Bon, OK, je suis de la vieille école. Une école dans laquelle on faisait de la musique avec des instruments : guitare, basse, batterie, saxophone... Maintenant, n'importe quel kéké équipé d'un PC se croit obligé de faire de la techno. Un genre de soupe qu'on entend à longueur de journée sur les ondes radio, entrecoupée de la voix surexcitée d'un animateur dyspeptique (normal vu la soupe qu'il ingurgite)... Non, franchement, il y ■ des jours où j'aimerais bien faire un petit saut dans le temps et me sentir bercé par les mélodies de la bande à Robert...

Bomboy, spray coiffant de poche



À dessiner toujours la même chose, on Senlis. Arf!

BEN

Ber que
« 1/Pourqu
Unreal Toun
qu'une VGA
ne supporte
kékettes qu
une mauvai

GRO

Ko
ce qu'il éci
Phantasy S
énorméme
pour que ç
Si ça conti
personne!
Phantasy S
Internet, ■
lui annonce
première fo
4/ Wasuuu

■ Salut k
vieux! 2/

Cédric G



Zelda vs Gra
fallait oser,

Arrière

Colonel Pierre Avia 75 754 Paris cedex 15

BENJAPIED

Q Benj89, un gamer de 11 ans, a quelques questions à me poser: « 1/ Pourquoi n'avez-vous pas testé Unreal Tournament? 2/ Qu'est-ce qu'une VGA Box? 3/ Coup de gueule: je supporte pas les kékés les kékettes qui disent que la Dreamcast est une mauvaise console. Ces caves

confondent la PSone et la PlayStation 2 qui nous propose des jeux même pas sortis (Metal Gear Solid 2 Gran Turismo 3) ».

■ Salut kéké. 1/ Unreal Tournament a été testé sur Dreamcast dans le dernier numéro de Consoles+. Ta question arrive avec un métro de

retard. 2/ La VGA Box est un petit boîtier qui permet de brancher une console de jeu vidéo sur un moniteur d'ordinateur. 3/ Ne t'emporte pas trop coco. Même si effectivement les jeux Metal Gear Solid 2 et Gran Turismo 3 ne sont pas encore disponibles, nul doute qu'ils vont faire un véritable carton à leur sortie.

GROS KONOS

Q Konos, lui aussi, me traite de kéké, pire, de gros kéké! Mais c'est la règle du jeu, je l'accepte. Voici ce qu'il écrit: « 1/ Quel âge as-tu? 2/ Je trouve que dans Phantasy Star Online sur Dreamcast il n'y a pas énormément de monde dans les parties en ligne, j'ai bien peur que ça empire avec la mort annoncée de la Dreamcast. Ça continue comme ça, dans trois mois, il n'y a plus personne! Qu'en penses-tu? 3/ J'ai un copain qui a lui aussi Phantasy Star Online qui ne peut pas aller jouer sur Internet, car, à chaque fois qu'il rentre un code d'accès, lui annonce qu'il est incorrect. Il pense l'avoir mal rentré première fois. Pourra-t-il jouer en ligne un jour? 4/ Wasuuuuuuup? ».

■ Salut kéké. 1/ J'ai... oula! déjà? Mince, j'suis vieux! 2/ Je crois que l'arrêt de la fabrication de la

Dreamcast ne va pas jouer pour l'instant sur la fréquentation des joueurs sur le réseau. Des centaines de milliers de Dreamcast ont été vendues à travers le monde, et le nombre de joueurs est immense. Un conseil, joue en ligne quand il fait jour aux États-Unis (il y a entre 6 et 8 heures de décalage horaire en moins). Quand les Ricains sont connectés, ça fait du monde sur le Net! 3/ Hum! S'il s'agit d'une copie pirate de Phantasy Star Online, c'est tout à fait normal. Par contre, s'il s'agit d'un jeu original, alors c'est effectivement un mauvais numéro de série qui a été entré. Pour changer ce numéro de série, il faut effacer de la carte-mémoire la sauvegarde de ta partie en cours (je sais, c'est pas très réjouissant). Sans bon numéro de série, impossible de jouer en ligne avec Phantasy Star Online. 4/ Ça vaaaaaa! Et twaaaaaaa!

STÉPHANIE EN BLOC

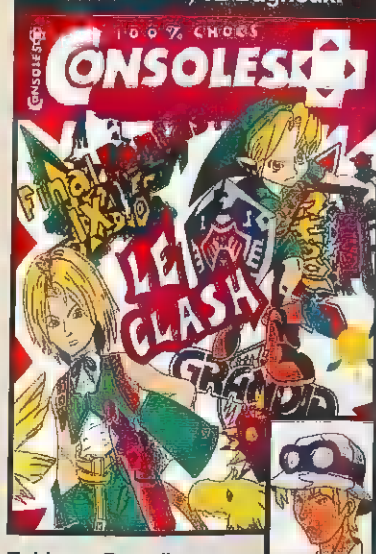
Q La jeune Stéphanie Beckerim a 16 ans ■ c'est déjà pas mal. Elle a découvert Consoles+ (et l'excellent Bomboy) depuis peu et me pose déjà des questions: « 1/ Est-ce que les jeux Game Boy Advance seront compatibles avec les consoles Game Boy Color? 2/ N'ayant pas Internet, j'aimerais avoir l'adresse de Nintendo France s'il vous plaît ».

■ Salut douce kékette (j'adore!). 1/ Non! Les jeux Game Boy Advance ne fonctionnent que sur la Game Boy Advance. Par contre, les jeux Game Boy et Game Boy Color fonctionnent sur la Game Boy Advance. 2/ Tes désirs sont des ordres ma douce. Voici l'adresse: Nintendo France, 3, rue de l'Industrie, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône (tél. standard: 01-34-35-46-00). Nintendo travaille avec une agence de communication: Frédéric Henry Communication, 42, rue des Jeûneurs, 75002 Paris (tél. standard: 01-55-34-24-24). Heureuse?

ÉLODIE CHÉRIE

Q Élodie me traite ■ kéké! J'adore me faire traiter de kéké par les filles! Élodie chérie, une belle brune ■ 16 ans (1,62 m), habite à Villelongue ■ la Salanque, dans ■ Sud de la France, à côté ■ Perpignan ■ m'écrit ceci: « Je voulais vous dire que votre calendrier 2001 est pas mal, sauf quand on est une fille! Ça le fait pas

Cédric Guérin, 92 Bagneux.



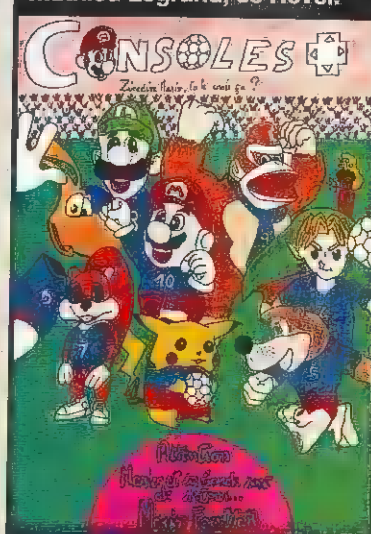
Zelda vs Grandia, fallait oser, Cédric l'a fait!

Rémy Castro, 13 Istres.



Allez, un coup de pub: www.mega-video.fr.st

Mathieu Legrand, 38 Revel.



Mario Football? ■ pourquoi pas Mario Tennis ou Mario Golf?

Sébastien Bruneau, 74 Cluses.



Et un Bruneau d'Agén, un! Ça déménage!

trop d'avoir des girls à moitié à poil accrochées dans ■ chambre. Donc, si l'envie vous prenait ■ faire un calendrier avec des beaux mecs, ça ne serait pas une trop mauvaise idée. Bref, voici mes questions: 1/ Certains mags, que je ■ citerais pas, n'aiment pas la Xbox ■ annoncent la mort ■ Sega. Qu'en penses-tu? 2/ D'après toi, à combien sont fixés les prix des nouvelles consoles? Juste pour savoir. 3/ Puisque la Dreamcast ne sera bientôt plus commercialisée, faut-il que j'en achète une d'occasion maintenant? J'ai déjà la PSone... 4/ Dans le numéro 100, sur ■ photo de toute l'équipe, je ne t'ai pas vu. Aurais-tu peur de te montrer? Pourquoi ■ cacher?».

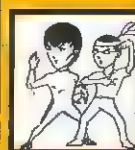
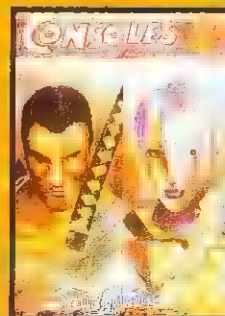
■ Salut jolie kékette (de mieux en mieux !). Tu n'es pas la première à réclamer un calendrier avec de beaux mecs. J'ai pensé poser personnellement pour le calendrier 2002, et j'attends une réponse de la direction. C'est pas gagné, mais je vais me battre. En tout cas, je garde ta lettre pour montrer au boss que les filles ont envie de se faire plaisir, tout autant que les mecs. 1/ En fait, j' imagine que cet acharnement contre la Xbox est essentiellement dû au peu d'estime que porte la presse à Bill Gates. Toutes les occasions sont bonnes pour qu'on se fiche de sa tronche (faut dire qu'avec sa coupe de cheveux et ses grosses lunettes en écailles, il a la gueule de l'emploi). Les déboires de Billou avec la justice américaine, ses différents

systèmes d'exploitation qui ne fonctionnent pas toujours très bien, sa politique commerciale, en font une cible idéale pour s'en prendre plein les dents. Moi la Xbox, tant que je ne l'ai pas vue fonctionner avec deux ou trois jeux, je ne porterai pas de jugement dessus. Pour l'instant, je l'attends avec impatience, tout simplement!

Quant à la mort de Sega, je n'y crois pas du tout. ■ la production de Dreamcast s'est effectivement terminée le mois dernier (Sega écoule actuellement ses stocks), la production de jeux pour les consoles concurrentes ne fait que commencer. Or, tu le sais certainement, Sega n'est pas un débutant en matière de création de jeux vidéo. Il dispose d'un savoir faire unique et je ne me fais aucun souci pour lui. 2/ Le prix des nouvelles consoles n'est pas encore arrêté de manière définitive. La Xbox devrait être vendue aux alentours des 400 dollars, c'est-à-dire, à peu de chose près, le même prix que la PlayStation 2. La Nintendo Game Cube, quant à elle, devrait coûter entre 1 500 et 2 000 francs. Ces prix sont bien évidemment susceptibles de varier dans les mois à venir. Dès qu'on en saura plus, on vous le dira, rassurez-vous! 3/ Vas-y fonce! La Dreamcast est une excellente console. Neuve, elle coûte un peu moins de 1 000 francs. Ça vaut le coup! 4/ J'y étais, mais le

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est un lecteur de Guadeloupe qui remporte le prix d'Eddy Kace de ■ mois-ci. Mike Zenon (de Dieu) m'a fait parvenir un dessin particulièrement réussi. J'ai beaucoup apprécié son coup ■ crayon et notamment le travail sur les ombres. Pour ■ peine, « sakarouler » Mike recevra ■ prochain numéro ■ Consoles+ dédié par toute l'équipe de ■ rédaction.



photographe étant un gros kéké, il a cadré n'importe comment et on me voit à peine. Et, puis tu sais, je suis un peu timide... Qu'est-ce que tu fais samedi soir?

ÇA ME DEMANGE

■ Nicolas Demange hannibal465@hotmail.com est un bien étrange lecteur. Voici ce qu'il écrit: «Salut Bomboy, j'ai plein de questions à ■ poser sur la Game Boy Advance. Sois attentif. 1/ À quand la sortie de Sonic Adventure ■ 2/ La Game Boy Advance a, paraît-il, plein de problèmes ■ aurait déçu les Japonais. Les jeux ne seraient pas aussi impressionnants qu'on se l'imaginait. On dit qu'il est impossible de jouer au soleil à cause des reflets sur l'écran. On dit aussi que la prise en main de ■ Game Boy Advance donnerait des crampes... qu'elle abîme les yeux. Qu'en penses-tu? 3/ ■ Game Boy Advance sortira-t-elle en Europe en même temps qu'en Amérique? 4/ Quels seront les jeux de disponibles à ■ sortie?».

■ Salut kéké. Comme tu es bizarre toi! Tu me dis que tu as plein de questions à me poser sur la Game Boy Advance, et la première question concerne un jeu sur Dreamcast! Tu serais pas le roi des kékés toi, par hasard? 1/ Sonic Adventure 2 est attendu au Japon pour le mois de juin prochain... En France, il faudra patienter jusqu'à la fin de l'été. 2/ La Game Boy Advance est une excellente console portable, même si elle souffre effectivement de quelques défauts. Pour l'avoir eue entre les mains quelques jours, voici ce qui m'a le plus marqué. Premièrement, les reflets sur l'écran de jeu. C'est vraiment difficile de jouer sans être gêné par une ombre. Une fois qu'on a trouvé la position idéale, mieux vaut ne plus bouger! Deuxième défaut, à mon goût, la position des boutons L et R. Du fait de sa petite taille, actionner l'un des deux boutons demande une gymnastique des doigts particulière, qui devient à la longue pénible. Maintenant, je n'ai pas remarqué que la console

Cédric Rolée, 52 Vicq.



Homme à lunettes, heu... homme à mobylettes! Ouf!

Grégory Dercourt, 60 Cires-les-Mello



Avis aux éditeurs, ce petit gars veut devenir dessinateur!

Dimitri Delisey, 33 Bordeaux.



Où est-ce que la fille a acheté son soutien-gorge?

Patrick Geroget, 37 Thilouze.



Si ti joues n'importe comment, Thilouze!

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquent

3615 ASTU
3615 SOLU

N°1 D'EUROPE

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

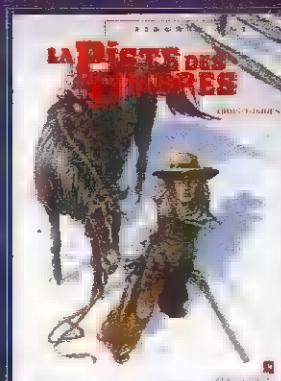
(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

abîmait les yeux ou rendait aveugle. L'écran de jeu est agréable, les couleurs pétantes... Franchement, c'est une belle réussite. Elle ■ fait un démarrage canon au Japon! 3/ La Game Boy Advance sortira en France le 22 juin prochain, c'est-à-dire moins de quinze jours après sa sortie aux États-Unis. C'est pas beau la vie? 4/ Trois jeux Nintendo sont attendus à la sortie de la Game Boy Advance en France: Super Mario Advance, Kuru Kuru Kururin et F-Zero. On attend également une demi-douzaine de jeux d'éditeurs tiers: Tony Hawk's Pro Skater, Ready 2 Rumble Round 2, Rayman Advance ou encore GT Championship.

SOIS FRANC!

Q Benoît François, un petit gars de Torcy, me demande: «1/ Que reproches-tu à la PlayStation? 2/ Dans tous les courriers, tu la descends toujours. Pourquoi? Au début, ■ PlayStation était toujours autant critiquée par Consoles+, et quelque temps après elle est devenue la meilleure console... 2/ Que penses-tu des jeux suivants: Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2 et Virtua Fighter 4? 3/ Peux-tu me donner le nom d'un seul bon jeu sur Dreamcast? 4/ À ton avis, quel est ■ meilleur jeu de foot sur PlayStation 2: FIFA 2001, ISS Special Edition, Greatest Striker ■ Winning Eleven 5?».

■ Salut kéké. 1/ Mais je ne reproche rien à la PlayStation 2 en elle-même! Ne me fais pas dire ce que je n'ai pas écrit! Je dis simplement qu'à l'heure actuelle les bons jeux sont rares sur PlayStation 2. Et malgré ce que Sony annonçait à grands coups de conférences de presse et de chiffres abracadabrantesques (arf!), nous avons été très déçus par les premiers jeux PlayStation 2. Ce n'était pas la révolution attendue, ou annoncée, c'est certain. Maintenant, les bons jeux commencent à arriver. La PlayStation 2 ■ semble-t-il enfin trouvé son rythme de croisière. Il en est de même pour les notes attribuées aux jeux PlayStation 2. Vous êtes nombreux à nous dire qu'on est trop sévères! Non, désolé les kékés, si un jeu est moyen, il aura une note moyenne (qu'il soit sur PlayStation 2, Dreamcast ou Nintendo 64). Si le jeu est bon, il aura une bonne note! 2/ Je pense que se sont de très bons jeux. Comme le sont Winning Eleven, Onimusha et Star Wars Starfighter. Y a un problème? 3/ Je ne vais pas t'en donner qu'un, coco, tiens, lis-moi ça (et à voix haute): SoulCalibur, Crazy Taxi, Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive 2, Skies of Arcadia, Grandia 2, Phantasy Star Online... je continue ou j'arrête le supplice? 4/ Incontestablement, Winning Eleven 5. C'est une bombe



Tiburce sort ce mois-ci ■ deuxième volume de sa nouvelle série «La piste des ombres». Si le premier épisode présentait des décors désertiques à s'en dessécher la gorge, «Trois tombes», se déroule exclusivement dans ■ Dakota du Sud, en plein hiver. Frissons garantis. On suit de plus près les péripéties de Natanaël Dumont, notre jeune fuyard. Le malheur frappe une fois ses proches... et tous ceux qui tentent de mettre ■ main sur les pierres magiques. On appréciera la qualité toujours plus impressionnante des décors (chaque page est une véritable régal pour les yeux) et les perspectives proposées. ■ s'en tordre ■ cou. Magnifique! ■ Trois tombes. Vents d'Ouest. 48 pages, 78 francs environ

incontournable! Il a été noté 96 % dans le dernier numéro de Consoles+.

JE VAUX, TUBEUF

Q Sébastien Tubeuf, jacques20@aol.com un très fidèle lecteur de Consoles+, a plusieurs questions à me poser: «1/ Pourquoi avoir censuré Conker's Bad Fur Day sur N64 en laissant les paroles en anglais? 2/ Pourquoi n'y a-t-il pas eu de Megaman ou de Street Fighter sur N64? 3/ On voit que Nintendo a maîtrisé le jeu sur cartouche avec la Nes, la Snes ■ ■ N64. Mais est-ce que la Game Boy Advance fonctionnera sur cartouche? 4/ Pourquoi certains jeux ■ sortent qu'au Japon? 5/ As-tu déjà eu le courage ■ terminer le jeu Jet Force Gemini? 6/ Pourquoi n'y a-t-il pas, ■ très peu, ■ salles d'arcade ■ France? 7/ Sony a sorti ■ PlayStation 2 avec une mémoire vidéo de 4 Mo. Pourquoi ce handicap volontaire alors que la machine est par ailleurs très puissante? 8/ Est-ce ce manque de mémoire qui rend difficile la programmation sur PS2? 9/ Pourquoi ne voit-on toujours pas de Dreamcast à 600 francs?».

■ Salut kéké. 1/ Conker's Bad Fur Day n'a pas été censuré en France. S'il est en anglais, c'est uniquement pour des raisons économiques. Traduire un jeu, et le traduire correctement, demande du temps, beaucoup de talent et pas mal d'argent. Or le jeu est déjà vendu à presque 600 francs. Je n'ose pas imaginer le prix de la cartouche s'il avait

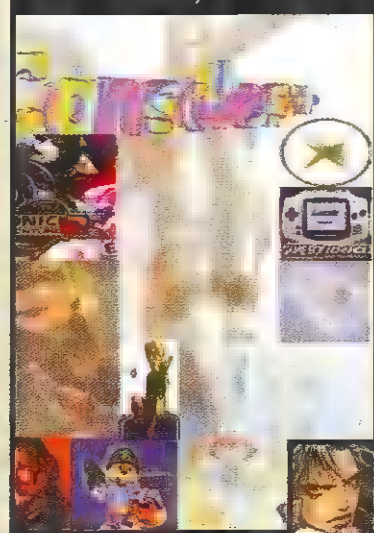
fallu le traduire. 2/ Aucune idée. Peut-être parce que la mode n'est plus aux Megaman ni aux Street Fighter? 3/ Question un peu étonnante: tu réponds toi-même dans ta question! Nintendo ■ toujours choisi la cartouche de jeu. Pourquoi voudrais-tu que le savoir-faire de Nintendo s'arrête du jour au lendemain! La cartouche, entre nous, n'est qu'un moyen de stockage de données. Et les données, qu'elles soient sur cartouche, sur CD ou sur DVD, ça ne change en rien le savoir-faire de Nintendo. 4/ Parce qu'ils n'intéressent que les Japonais pardi! Tu achèterais, toi, un jeu de sushi ou une simulation de saké en temps réel? Bon, je plaisante... Si la plupart des jeux japonais arrivent aux États-Unis puis en France, ceux qui ne sortent pas du Japon sont des jeux qui ne représentent pas un grand intérêt pour nous. Il s'agit généralement d'adaptations de mangas à deux balles ou de conneries (n'ayons pas peur des mots) de ce genre: simulations de basket minables, jeux de baston affreux, courses hippiques, jeux d'aventure catastrophiques... rien d'extraordinaire. 5/ Non, je t'avoue que je me suis arrêté juste avant la fin. J'ai dû faire environ 80 % du jeu. 6/ Les jeux d'arcade coûtent de plus en plus cher, et les rentabiliser devient chaque jour plus difficile. Les grandes salles d'arcade se font donc rares. Nous sommes loin de l'explosion du début des années 80... 7/ C'est ce que je me demande tous les matins en me levant! Des rumeurs font état de la sortie prochaine au Japon

Delphine Demorgny, 51 Reims.



Hep! Une fille dans le courrier! Champagne!!!

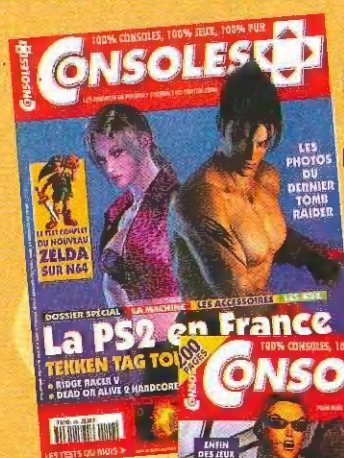
Delille Thibault, 59136 Wavrin



Thibault, mais ti t'es pas trop cassé non plus! Arf!

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez avec votre abonnement



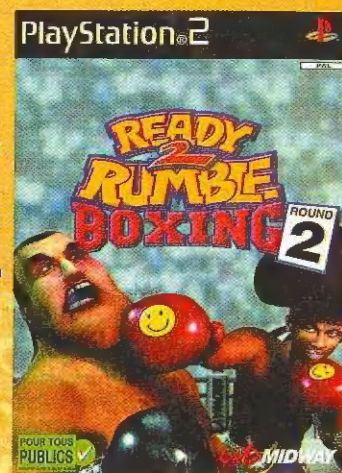
12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399F

~~819F~~

Pour vous :
569F seulement

**ECONOMISEZ
DE 200F À 250F !**

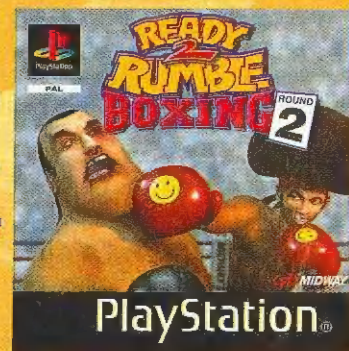


12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299F

~~719F~~

Pour vous :
519F seulement



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY 2 RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569F au lieu de 819F soit 250F d'économie.

A112

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de 719F soit 200F d'économie.

B112

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

.....

Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23. Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

d'une «nouvelle» PS2 dotée d'une plus importante mémoire vidéo... Reste à savoir si cette rumeur est fondée ou non. 8/ Je ne pense pas que ce manque de mémoire rende la programmation difficile. Mais disons que ça n'arrange pas les choses! 9/ Pourquoi? Parce que pour l'instant la Dreamcast coûte 990 F et qu'elle vient à peine de baisser de prix. La Dreamcast à 600 F, c'est possible... mais d'occasion seulement! Faut pas rêver coco!

JÉRÔME NIE MOT

Q Jérôme Nicolai
jerome.net@oreka.com
se pose quelques courtes questions très importantes: «1/ Si nVidia s'est associé à Microsoft pour la Xbox, est-ce que ça signifie qu'on aura une qualité graphique digne d'une G-Force 2 GTS? 2/ Pourquoi seulement 4 Mo de mémoire vidéo pour la PS2, alors que c'est très important pour l'avenir d'une console? Question de sous? 3/ Quand sortira la puce Dreamcast pour PC?».

■ Salut kéké. 1/ Tu peux être certain que nVidia ne va pas proposer à Microsoft une carte graphique à 2 balles! Nous ne savons pas avec certitude quel type de carte équipera la Xbox, mais nVidia annonce des performances trois fois supérieures aux consoles actuelles! Autant te dire que ça va dépoter! 2/ Ce n'est pas à moi qu'il faut poser la question, mais à Sony directement! Cela dit, moi aussi je trouve que 4 Mo de mémoire vidéo c'est un peu léger. 3/ Je suis comme toi, j'attends d'en savoir un peu plus sur cette puce. Reste maintenant à régler le problème de la lecture des GD-Rom Dreamcast sur les lecteurs CD ou DVD des PC...

NATER TITRE (OU PAS)

Q Christophe Nater
mansch2001@yahoo.com
m'envoie ses questions par e-mail. Il a raison, c'est plus rapide et beaucoup plus sexy. Voici ce qu'il écrit: «1/ Est-ce que Severance Blade of Darkness

sortira sur Dreamcast (ou pas)? 2/ Est-ce que Red Faction sortira sur Dreamcast (ou pas)? 3/ Est-ce que Stupid Invaders est jouable avec la souris (ou pas)? 4/ Qu'est-ce que le mot «Shenmue» veut dire en français? 5/ Pourra-t-on regarder des films DVD avec la Xbox (ou pas)? 6/ Si on branche une Dreamcast sur un moniteur VGA, comment peut-on entendre la musique, les bruitages et les voix? 7/ Est-ce que Sega a vraiment stoppé la production de Dreamcast (ou pas)? Cette dernière question est là pour te faire marcher!».

■ Salut kéké. 1/ Non. Je ne suis pas certain d'ailleurs qu'il sorte sur un autre format que le PC. Sur X-Box à la rigueur. On en saura certainement plus, à la fin du mois de mai après l'E3 de Los Angeles (ou pas). 2/ Non plus, pas de chance pour toi. Red Faction est un Doom-like prévu sur PS2 et sur PC pour l'instant (ou pas). 3/ Je viens de contacter Ubi Soft qui distribue le jeu en France, et on m'a affirmé que le jeu sera jouable avec la souris (merci Delphine). Pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle (ou pas)! 4/ Ce n'est pas évident à expliquer, mais je suis là pour ça. En fait tout commence le soir où Odette sort avec des copines en boîte. Elle fait connaissance d'un jeune homme, Sergio, un bel Italien de passage et livreur de canettes de Coca Light à ses heures perdues. Ils passent leur soirée à discuter, à boire du champagne, à se raconter leur vie et ce qu'ils attendent de l'avenir. Finalement,

sur le coup des 4 heures du matin, Sergio propose à Odette de la raccompagner chez elle. Celle-ci accepte. Un dernier verre à la maison et Sergio, fidèle à sa réputation, laisse s'exprimer son tempérament de Rital et emballa Odette sur le canapé! Malheureusement, Sergio est rond comme une queue de pelle (à cause du champagne), et Odette, passant ses mains sur le bas du ventre de Sergio s'écrit: «Oh! mais shenmue (il faut dire qu'elle avait pas mal picolé elle aussi)». Depuis cette soirée, dix ans ont passé, et Odette n'a plus eu aucune nouvelle de Sergio. Shenmue est le seul mot qui lui reste de cette lamentable soirée. Désormais, elle vit avec un Japonais, programmeur de jeu vidéo (ou pas). 5/ A priori, la Xbox pourra lire les DVD-vidéo si, et seulement si, on lui ajoute une petite extension. Microsoft ne souhaite pas faire de la Xbox une plate-forme multimédia comme la PS2. Quoi qu'il en soit, on en saura bien plus sur cet appareil après le salon de l'E3, à la fin du mois de mai (ou pas). 6/ C'est une bonne question (ou pas). Le meilleur moyen de jouer avec la Dreamcast sur un moniteur PC et d'avoir du son est d'utiliser la VGA Box pour Dreamcast. Ce modèle est équipé de trois sorties vidéo (une RCA, ou Cinch, c'est-à-dire avec des prises de couleur jaune, blanche et rouge, une prise S-vidéo et une prise VGA justement) ainsi que différentes sorties audio, dont une prise casque. Avec un tel appareil, t'es blindé et tu peux jouer tranquille (ou pas). 7/ Je ne marche pas, je trottine (ou pas).

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse mais surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos dessins. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de le scanner!
- Vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé: nicolas.gavet@emapfrance.com Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable afin que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (un ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière que le courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Que si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, y a pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Stéphanie Sautreau (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Gia-Dinh To (Gial)

Secrétariat de rédaction

Babeth Lè, Nathalie Reuiller,

Cyrille Baudin, Ivan Goucher (premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Laurent Cyssau,

Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy,
Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),
Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Tibource

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (18 39)

Chef de publicité

Sophie Bazin (16 32)

Fax: 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbel (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

France: 1 an (12 numéros):

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique:

1 an (12 numéros): 457 F

(tarifs avion: nous consulter)

Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire géant: EMAP ALPHA.
Siège social: 19-21 rue Emile-Duclos, 92160 Suresnes. Société anonyme.

P-DG: Arnaud Roy de Puyfontaine. Principal actionnaire: EMAP

FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES. P-DG et directeur de la

publication: Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur de la publication délégué: Marc Aubertin.

Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier: Patricia Faggiano.

N° de commission paritaire: 0405 73201.

Dépôt légal: mai 2001.

Photogravure: Key Graphic, PPOL.

Imprimerie: Torcy Québec 77200 Marne-la-Vallée.

Distribution: Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur du département: Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint: Dominique Radon. Responsable diffusion: Marc

Picot. Réserve aux dépositaires de presse:

modifications de service et réassort: 19-21,

rue Emile-Duclos 92264 Suresnes Cedex.

Tél.: 01 41 33 54 29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.

Les informations rédactionnelles publiées dans

Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens

numéros de Consoles+ sont disponibles à

Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932

Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



1 9 9 9



Avia
5
7 67
36
ndant, remplacez les
néro de poste entire

HLJ

721

er,
er, dernier SR)

questiste
ro
Japan), Bomboy,
re (Switch),
Zano), Tiburce

4)

91

2

65 10)

6 45)

7)

TS

3

osl:

omique:
7 F
(ter)
es): 3333 FB.
és par chèque
ncaire
edex.

Suresnes, Société
ionnaire: EMAP
recteur de la

artin.

ggiano.

allée.

ean-Charles Guirault.
le diffusion: Marc



edge

Interactive

Votre distributeur multimédia



Mario Advance



Pack GB Advance



F-Zero Advance

Retrouvez aussi toutes les consoles, tous les jeux, tous les accessoires



GAMEBOY

O
F
F
R
E

R
É
S
E
R
V
É
E

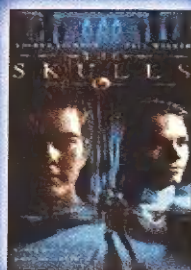
A
U
X

DVD

Plus de 1 500 références en stock



Chicken Run



The Skulls



Drôles de dames



Rivières Pourpres



Apparences



O Brother

et 2 500 titres sous 24 heures

Retrouvez tous ces produits chez



77 / 79 Avenue Jean Mermoz - 93120 La Courneuve

01 43 11 29 16

Télécopie : 01 43 11 29 10

Distributeur officiel

UNIVERSAL - FPE

PARAMOUNT - KAZE

PIONEER - TOSHIBA

LG - KENWOOD

*Cette
trottinette
offerte
pour tout
nouveau client*



P
R
O
F
E
S
S
I
O
N
N
E
L
S

NOKIA WAP⁽¹⁾
3330

Envie de surfer ?

Envie de s'afficher ?

Envie
de barracuda
grillé ?

Envie de bouger ?

Envie de ciné ?

Envie de jouer ?

Envie de sport ?

Envie d'amour ?



En rejoignant gratuitement⁽²⁾
le Club Nokia, vous pouvez
télécharger des jeux, des sonneries
et des icônes sur votre mobile.
Le Nokia 3330 WAP⁽¹⁾ vous donne
accès aux services
Internet mobile, notamment
les services du Club Nokia.
Libre à vous de consulter les adresses
les plus branchées et celle du resto
où vous voulez dîner !⁽³⁾
Pour exploiter votre mobile
au maximum de ses capacités,
il vous suffit de vous inscrire
sur www.club.nokia.fr ou
www.nokia.fr.
Bon appétit.

Surfez

NOKIA
CONNECTING PEOPLE®

(1) Wireless Application Protocol, langage permettant l'accès aux services Internet mobile. (2) Hors frais de connexion Internet. Les services digitaux du Club Nokia sont payants. La disponibilité de certains produits et services peut varier en fonction des pays. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. Vérifier auprès de votre fournisseur d'accès et/ou votre opérateur les services auxquels vous avez accès. Vérifier auprès de votre distributeur la compatibilité des services avec votre téléphone mobile et avec le réseau auquel vous êtes abonné. (3) En fonction des services WAP disponibles. * Pour Relier Les Hommes. Copyright © 2001 Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. RC Nanterre B 330 742 784. Photo et modèle non contractuels.